电脑游戏俱乐部

Diannao Youxi Julebu

顶极高手

周宁宁 主编

江苏科学技术出版社

当今欧美惊险游戏

DiannaoYouxiJulebu

电脑游戏俱乐部

玩家诞生——电脑游戏入门
威镇三国——三国系列游戏
技压群雄——武侠系列游戏
智勇双全——运动类、棋类、格斗类游戏
运筹帷幄——战略类游戏
顶极高手——当今欧美惊险游戏

ISBN 7-5345-2402-4
9 787534 524028 >

ISBN 7-5345-2402-4
TP·64 定价:8.70元

《电脑游戏俱乐部丛书》

编委会

主编 周宁宁 高晓晖

编委 丁鹤平 陈贝贝 周宁宁 洪夕荣 施澄秋 高晓晖 梁海哨

本书编写人员

宋　冰 方　澜 庄振宇 周宁宁 陈志诚 康天泽 黎兆聪 杨　锐

出版说明

你有计算机吗?你用计算机玩游戏吗?有电脑的朋友回答几乎都是肯定的，差别仅是所花费时间的多少。目前电脑游戏已成为一种世界性的文化现象，尤其网上游戏的出现和展开，更越来越引起世人的重视，也越来越被大众接受。现在电脑游戏软件已成为家庭电脑应用软件的一个重要组成部分。电脑游戏可丰富你的生活，调节你的情绪，开阔你的思路，开发你的智力，帮助你熟悉电脑的基本操作。本套丛书的目的是，向有电脑的家庭介绍一些有益的电脑游戏软件的安装、操作、攻略和攻关秘诀，使玩者愉愉快快地玩好游戏，在玩中开发智力，熟练电脑的基本操作。

《电脑游戏俱乐部》系列丛书第一套分为《玩家诞生》、《威镇三国》、《技压群雄》、《智勇双全》、《运筹帷幄》和《顶级高手》等六本，介绍了三国志、三国演义、三国志武将争霸、三国志英杰传、三国志孔明传、轩辕剑、轩辕剑外传(枫之舞)、金庸群侠传、射雕英雄传、绝代双骄、妖魔道、仙剑奇侠传、时空游侠、魔毯、斗神传、VR战士、毁灭公爵、

未来战警、五子棋大师、中国象棋（将族）、围棋（GO）、大富翁、天使帝国、炎龙骑士、魔兽争霸、命令与征服、文明、太阁立志传、大航海时代、杀人月、鬼屋魔影、凯兰迪亚传、狩魔猎人、福尔摩斯奇案之案中案等几十种游戏的使用环境、安装与操作、攻略和攻关秘诀。《玩家诞生》还介绍有关用于游戏方面的计算机知识，以及玩网上游戏的方法。

希望本套丛书对你学习电脑、开发智力、丰富生活内容、调节情绪起一个积极作用。

前　　言

本书是《电脑游戏俱乐部丛书》之一，主要介绍了一些欧美冒险类经典游戏的攻略和玩法。

一提到电脑游戏，最先使人想到的就是欧美游戏，因为当今绝大部分的游戏开发商都在欧美，他们每年出品的作品无论从数量上还是从质量上，在整个游戏业都占据重要地位。

他们中的多数作品，像动作类、模拟类游戏往往容易被世界各地的玩家所接受，因为这些作品一般没有什么语言障碍，而真正能代表欧美风格的解谜类、冒险类游戏，往往因其内容庞杂，受到语言、风俗上的不便而使得多数玩家望而却步，敬而远之，尤其是我国的多数玩家。

为了能让众多玩家了解欧美游戏的风格，领略欧美冒险游戏的迷人之处，我们特地选编了一些在各个时期有所轰动的佳作（共计 8 篇），它们代表了欧美游戏的顶峰。

编者

1997.6

目　　录

鬼屋魔影Ⅱ……………………………………1
时空之门——追命骑士……………………21
凯兰迪亚传说………………………………31
凯兰迪亚传说之Ⅱ——命运之手…………56
创世纪Ⅷ——异教徒完全攻略……………74
福尔摩斯奇案之案中案……………………89
杀人月………………………………………107
狩魔猎人Ⅱ——心魔………………………128

[资料卡]

游戏名称:《ALONE IN THE DARK Ⅱ》鬼屋魔影Ⅱ
类　　型:恐怖冒险游戏
出版公司:I MOTION
发行公司:INFOGRAMES
出版日期:1994年
最低配置:386/33+4M内存
推荐配置:486/66+8M内存+16位声卡
运行环境:DOS5.0以上

[提　要]

在CALIFORNIA的HELL'S KITCHEN的悬崖上,坐落着一座神秘宅邸,本故事就是发生在这鬼屋里。

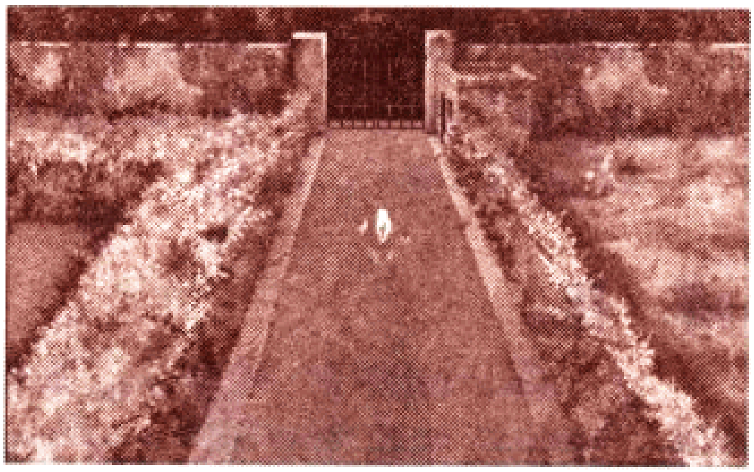
月黑风高,鬼影憧憧,STRIKER这个私家侦探潜入了宅

邸，肥胖的身躯并不影响 STRIKER 的身手，他终于来到囚禁 GRACE 的房子，可是对手实在太厉害了，STRIKER 终被小丑杀手杀死了。

[操 作]

游戏的操作十分简单，只要按下 ENTER 键，就会出现如下画面：

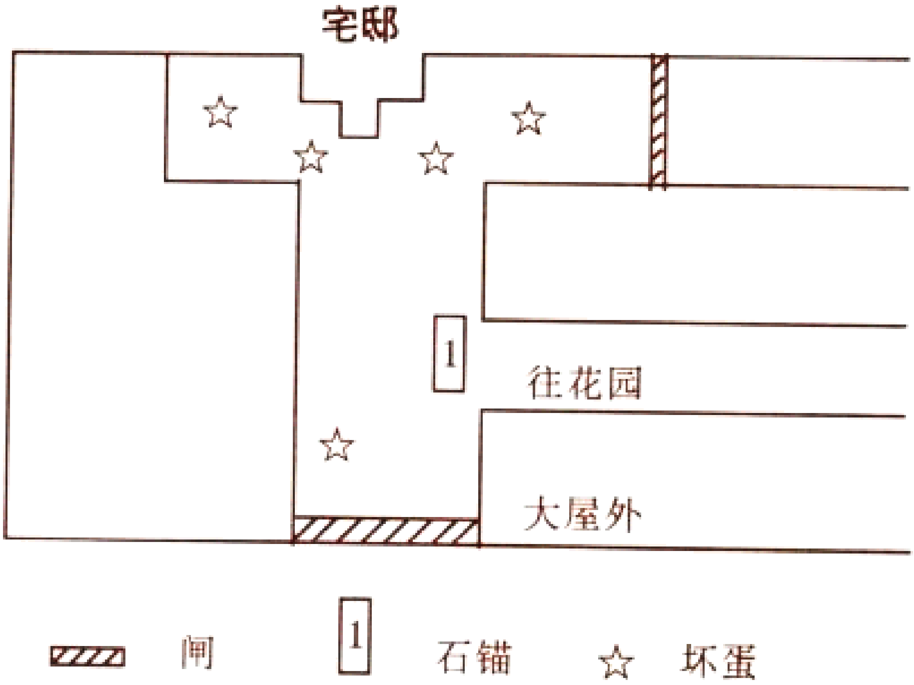
图中正上方是主角的行动选项和物品栏，左下方是主角形象和当前生命值，右下方是主角具体能做的动作，诸如战斗、开/关、寻找和推等。靠上下左右键在各个部分间来回切换。



[攻 略]

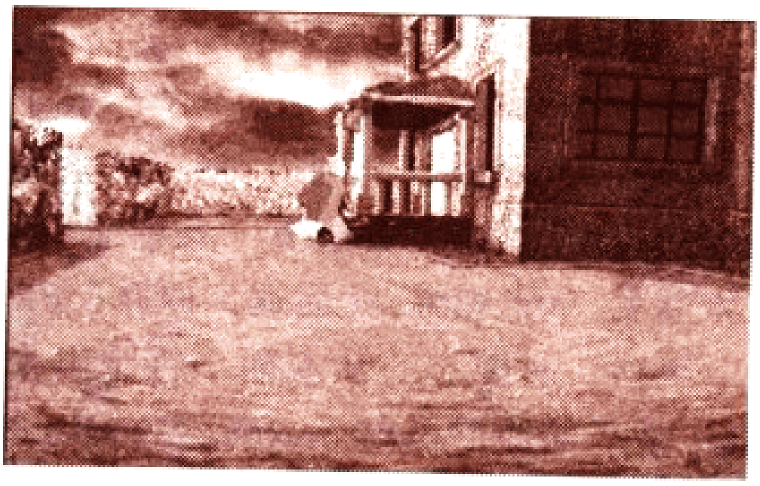
CARNY 接到 STRIKER 的电报后便动身前往宅邸。CARNY 并不如 STRIKER 般蹑手蹑脚潜入鬼屋，他反而在大闸安装了大量的爆炸品，把大闸炸得

粉碎，然后大步大步地踏进鬼蜮。



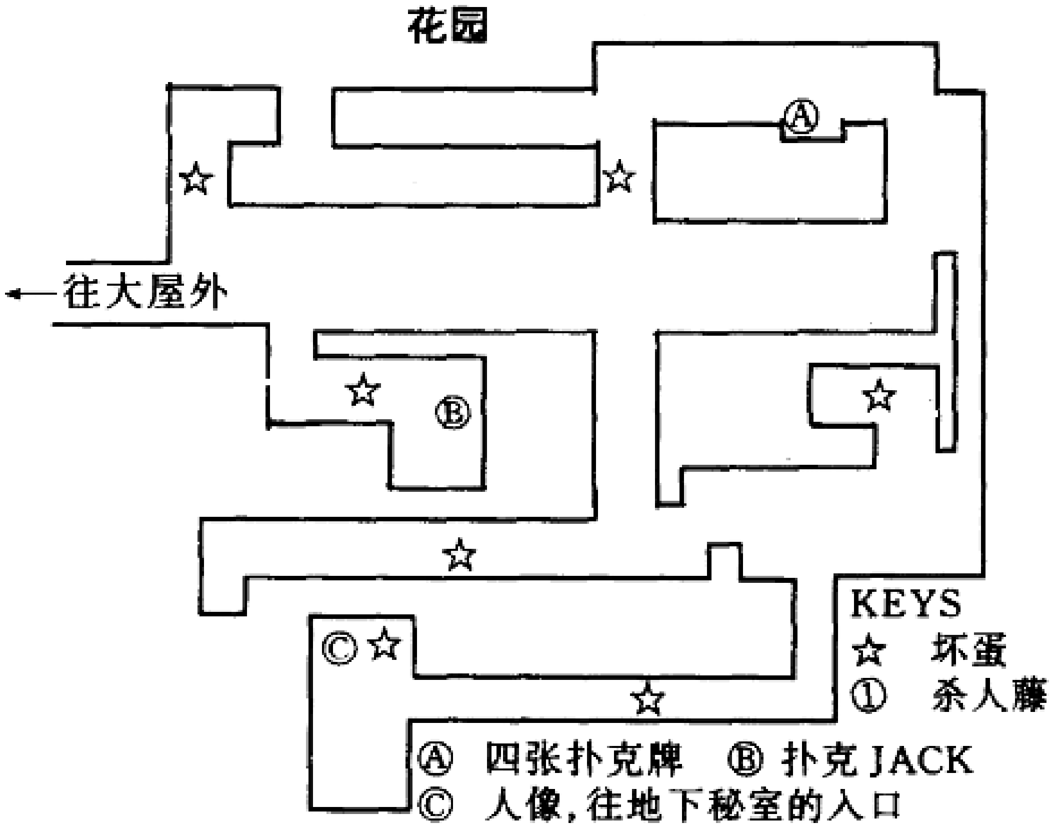
● 花园迷宫

CARAN 炸了大闸后便踏入宅邸（见上图），守卫被炸晕且躺在地上，CARNY 立即向后退并拿出左轮手枪（REVOLVER）。此时守卫会很快醒过来并攻击 CARNY 的，等待守卫站起来时便向守卫开枪扫射，直至被消灭为止；然后拿起药水（FLASK）、机枪（THOMPSON）及机枪子弹匣（LOADING CLIP）。



饮了药水可以增加 CARNY 的生命值（HEALTH POINT），一瓶药水增加 10 点。在宅邸外，一共有四个持枪的枪手，要解决他们可不容易，所以应该

避免和他们枪战。在通往宅邸的路上，有一座石锚（STONE ANCHOR），你（即主角）要马上跑往石锚，用力把石锚推往一旁，然后闪身走入花园（此时立即存档）。

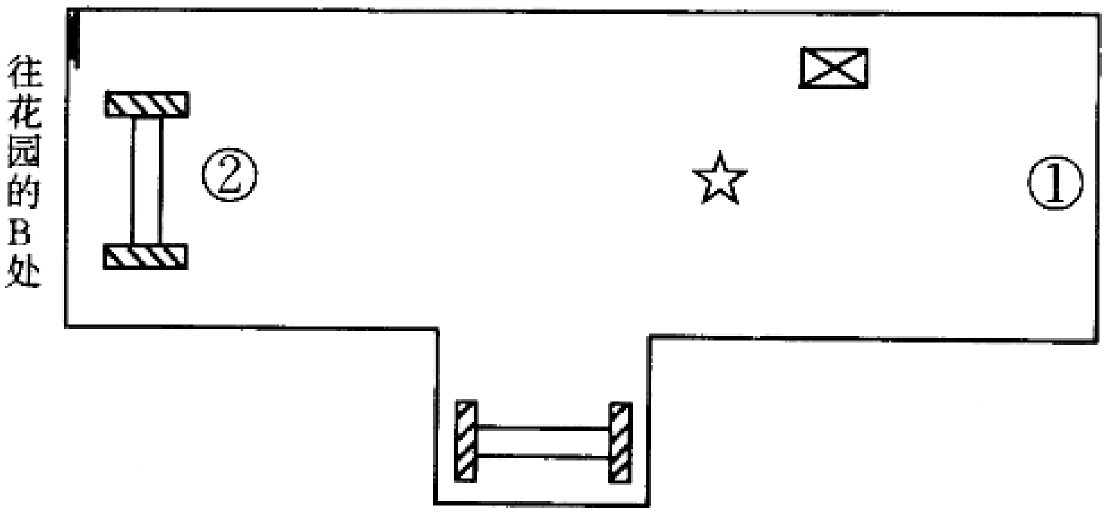


花园犹如一个大迷宫，不但路径纵横复杂，而且危机四伏。CARNY 不但要小心从后赶至的追兵，也要提防前路的埋伏。当 CARNY 一听到别人的说话声时，便要举枪驳击。

当 CARNY 进入花园后（见上图）往前行不久，在左方便会有伏击手攻击他，CARNY 杀了伏击手后可拾得照片（PHOTOGRAPH）一张。转右前往地点 1，那儿有一张巨型的钻石扑克在地上，旁边有一条细绳（ROPE）。CARNY 解决了坏蛋后，拿走细绳，然后返回原路（立即存档）。继续向前行，在十字路口时要小心从左面小路跑出来的狂人，此人十分难对付，杀了他后可拾得一本书（BOOK）。转左继续前行，不久便会

到达地点 2，那儿有四张扑克放在地上，千万不要踏上那些扑克。先杀了那儿的坏蛋，然后拿起地上的铁钩(HOOK)，而坏蛋身上则有一本撕破了的记事簿(TORN NOTEBOOK)，应仔细阅读记事簿(阅后要立即存档)。

花园下的秘道



KEYS

☆ 坏蛋　① 祭坛

② 鬼影　⊠ 箱子

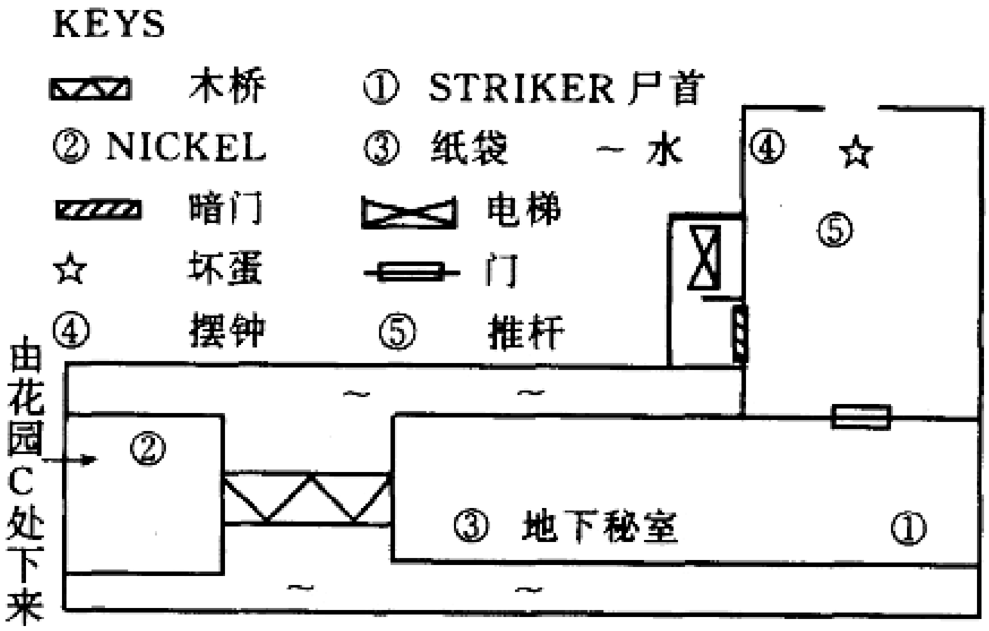
四张扑克牌只有钻石是可以踏上的，其他的会使 CARNY 丧命(记得地点 1 的钻石牌吗?)。当 CARNY 踏上钻石扑克后便会触动机关而跌落地下洞(见上图)。CARNY 在地下洞穴内可找到一个箱子(CHEST)，不过先要解决一个脓包(存档)。把箱子推开后，在穴道的尽头处便会有祭坛(ALTAR)升上来，而另一旁则有一个鬼影出现。CARNY 要先把鬼影消灭(任何武器均可)然后拾起鬼影所留下的海盗刀(PIRATE SWORD)及药水，而在箱子的原来放置地方则可找到金属牌(METALLIC JACK OF DIAMOND)，把此物用于祭坛上(USE METALLIC JACK OF DIAMOND)，尽头处的暗门便

会打开。此时 CARNY 便可以攀梯循暗门返回花园，而暗门的位置便是地点 1 扑克牌的位置。

前往地点 3，那儿有株杀人藤（MAN—KILLING VINES），CARNY 必须使用海盗刀才可消灭此藤（大战后请存档）。请留意杀人藤后方右面的位置，小心观察可以见到一些橙色物体，此乃极难对付的伏击手。因为当主角向前多走几步便会被此人疯狂射击，而他的位置又占尽地利，你很可能还没有反击之前已被击倒。笔者采用的方法是急步跑至尽头，然后马上转身来个回马枪，先下手为强，不断向他扫射。

杀死此狂人后，四处搜索，可找到一页报纸（PAGE FROM NEWS PAPER）及药水。留意狂人埋伏的那座石雕（STATUE），石雕下方是一条秘密通道，打开暗门（CARNY）先把钩绑于绳子（USE HOOK），然后把钩抛上石像的手臂（USE ROPE WITH HOOK），拉下手臂便可以打开暗门，跟着由暗门爬下。

● 地下秘室



啪！枯朽不堪的木梯断了，CARNY 便直坠下去。当 CARNY 恢复直觉后，发觉身处地下秘室（见上页图），四处都是滑溜溜，而身上的随行品大都不见了。先往崖边拾起镍币（NICKEL），应当小心不要跌下水池；然后小心走往木桥，拾起桥上的曲柄（CRANK）。走过木桥后，拾起地上的纸袋（PAPER BAG），接着走往尽头。尽头处 CARNY 无意中发现了老友 STRIKER 的尸首，并从尸首上搜得烟斗清洁器（PIPE CLEANER）及另一半撕破的记事簿，把两半记事簿合二为一（USE TORN NOTEBOOK），便可知道 STRIKER 的遗言。

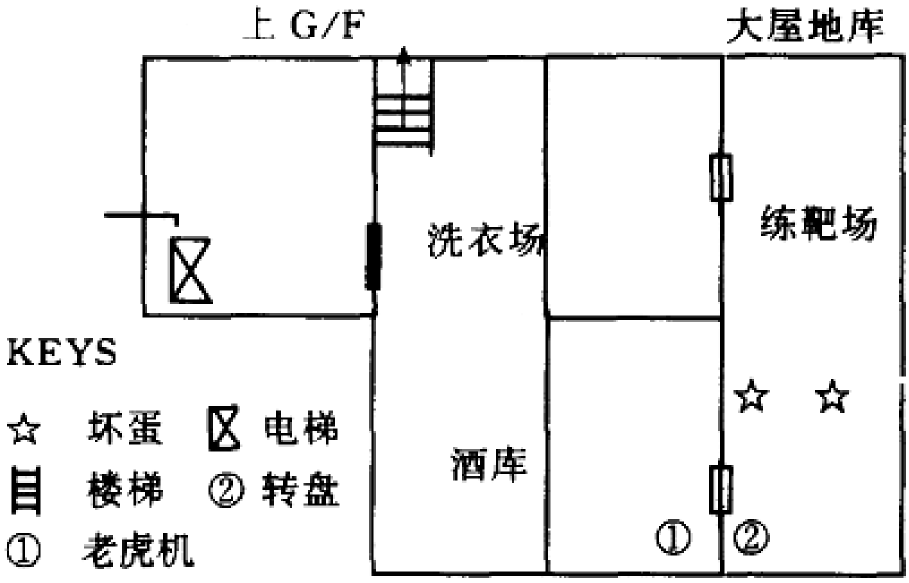
走往门前，把报纸放在门隙下（USE NEWSPAPER），再用烟斗清洁器将钥匙弄跌于地上，而后又拾起钥匙（KEY）打开门锁（存档）。

走入仓库，仓库的另一头是直往悬崖，而出口处则有一个海盗守卫着。小心走到海盗身后，注意守卫身后的那支横杆（LEVER），推下横杆便可使吊在空中的木桶送往出口处。把纸袋吹涨，然后打破纸袋，以惊动警卫；当守卫站起来时，推下横杆，木桶便会把守卫推落悬崖。注意，这里时间的掌握要十分准确，机会只有一次，错失了便要赤手空拳与守卫的长枪对抗了。

拾起守卫留下的长枪（RIOT GUN）、药水（FLASK）及手抄稿（MANUSCRIPT），然后走往钟摆的右手面，用曲柄开动机关（USE CRANK），一大堆木桶便被移开，并出

现了一条通道。走入通道，拾起地上的长枪子弹(CARTRIDGE FOR RIOT GUN)，并把子弹上膛(存档)，然后走入电梯内。

● 宅邸地库



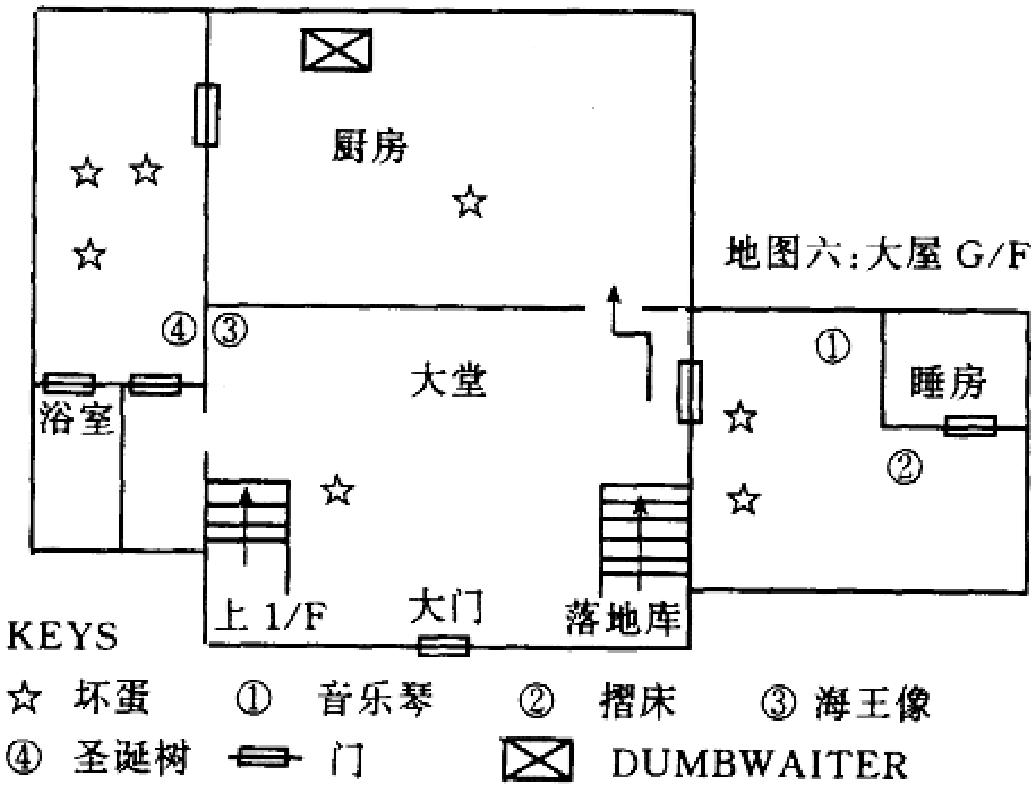
CARNY 乘电梯来到宅邸的地库（见上图），当他一步出电梯便会受到音乐人(MUSIC MAN)的攻击，要杀音乐人（MUSIC MAN）的方法是枪杀他或把合约（MAN'S PACT 即在花园找到的报纸）撕破，然后拾起 MUSIC MAN 的铁钩(HOOK)。进入洗衣场，找到洗衣板（BATTLE BORE）(存档)。走到练靶场，场内有两个混蛋正在练枪，CARNY 要尽快给他们一个解脱。

留意枪把，它其实是一个四方转盘。转盘一共有四个，每个转盘均有四面，每面都是一张扑克牌。CARNY 可以用洗衣板拍动转盘或用枪射击转盘，当四个转盘都是 DIAMOND 时，一旁的暗门便会打开。注意转盘是互相推动的，当转动其中一个转盘另一个转盘会同时转动。当暗门打开后便有一个

坏蛋走出来，杀了他之后进入暗室时，拿起木桶后的书架上的药水及酒（WHISKY）；然后把镍币放进在墙上的角子老虎机(SLOT MACHINE)，便可得两枚铜币(TOKENS)。

当返回练靶场时，CARNY 会遇见一个穿着白裤的肥佬，你可把酒给肥佬饮或直接枪杀他，然后拿走肥佬的布袋(SACK)。袋内有一套圣诞老人服装（SANTA CLAUS SUIT)，穿起服装后便可走上 G/ F(使用布袋便可以穿起服装，用空布袋便可脱下圣诞老人服装)。注意，上 G/F 前请存档。

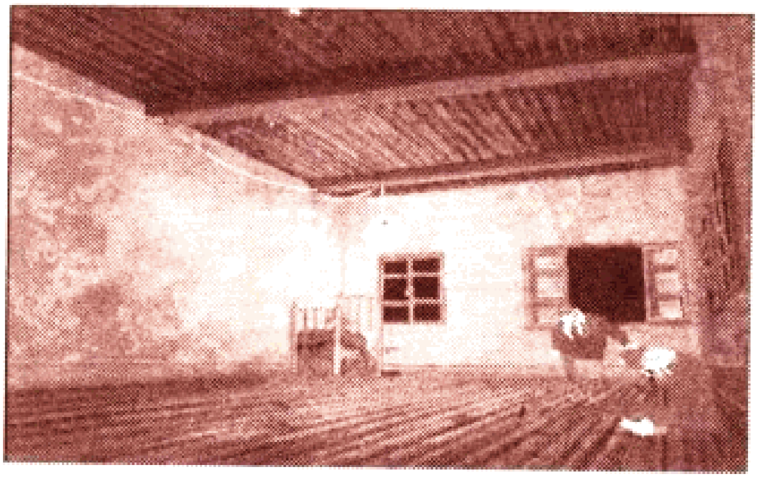
● 海王之叉



地图六：大屋 G/F

CARNY 走上 G/F(见上图)后便会遇到一个矮厨子，CARNY 幸好穿着圣诞老人的服装，否则矮厨子便会大声呼喊救命，那么 CARNY 很快便会受到围攻。走入大堂，留意墙角的海王像。海王像手持三叉戟（TRIDENT)，十分威武，如

CARNY 在他面前经过，海王像便会掷出三叉戟，而三叉戟会追击 CARNY 的。由于 CARNY 必须走入厨房，要解决海王之叉方法有两个：第一个方法是施展轻功，紧贴着墙身行走便可安全走入厨房；第二个方法是找替死鬼，当三叉戟追击 CARNY 时，只要拔足狂奔，跑过矮厨子，让三叉戟错杀矮厨子便可。

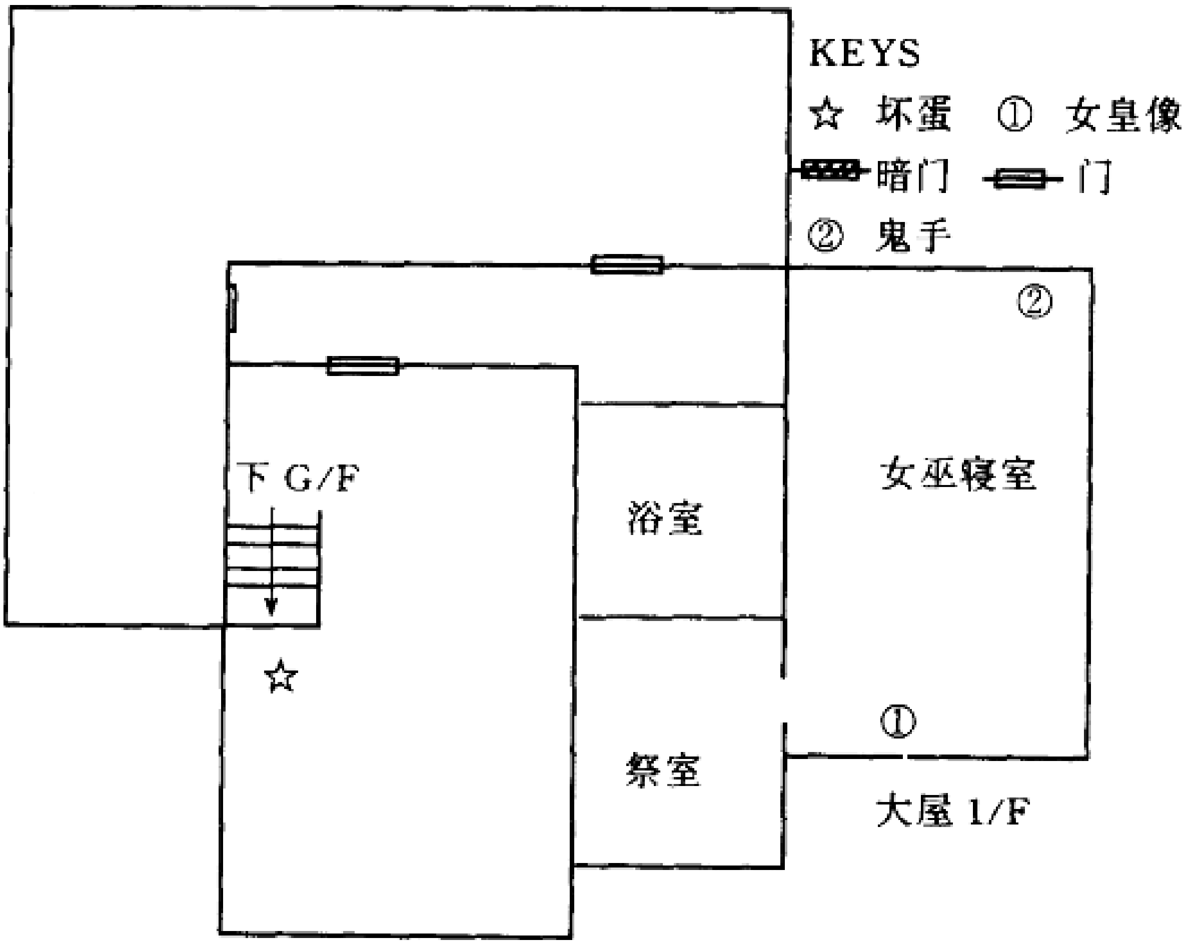


走入厨房后，CARNY 会看到一个大胖子厨师，他会叫 CARNY 吃东西，于是 CARNY 把桌上的炒蛋（PLATE OF FRIED EGG）吃了，并拿走平底锅（FRYING PAN）。胖子很快便会发觉 CARNY 是个假冒的圣诞老人，并向他攻击，CARNY 可以用平底锅和胖子对战。解决了胖子后，拿起地上的毒药（POISON）及架上的酒（WINE），并把毒药倒入酒内（存档）。记住千万不要打开连接厨房的门，因为此门后有大群坏蛋，CARNY 未必可以应付得来。

先返回大堂，再到厨房门口隔邻那道紧闭的门，把毒酒放在门前，房内的人便会拿走毒酒并饮下。毒死了房内的两个坏蛋后，CARNY 便可入内，但应小心一些从后面来的坏蛋。房内有一座音乐琴，走往音乐琴前，先放入黄色的铜币，地上会有一枚 DOUBLOON，再放入棕色的铜币，便可打开房内的暗门；拿起地上的 DOUBLOON 后走入卧室，在房内可以找到避弹衣（BULLET-PROOF VEST）、机枪（THOMPSON）及子弹（LOADING CLIP），穿上避弹衣后走回大堂。小心地走往

海王像的左面，拿走海王像头上的皇冠(CROWN)，存档。

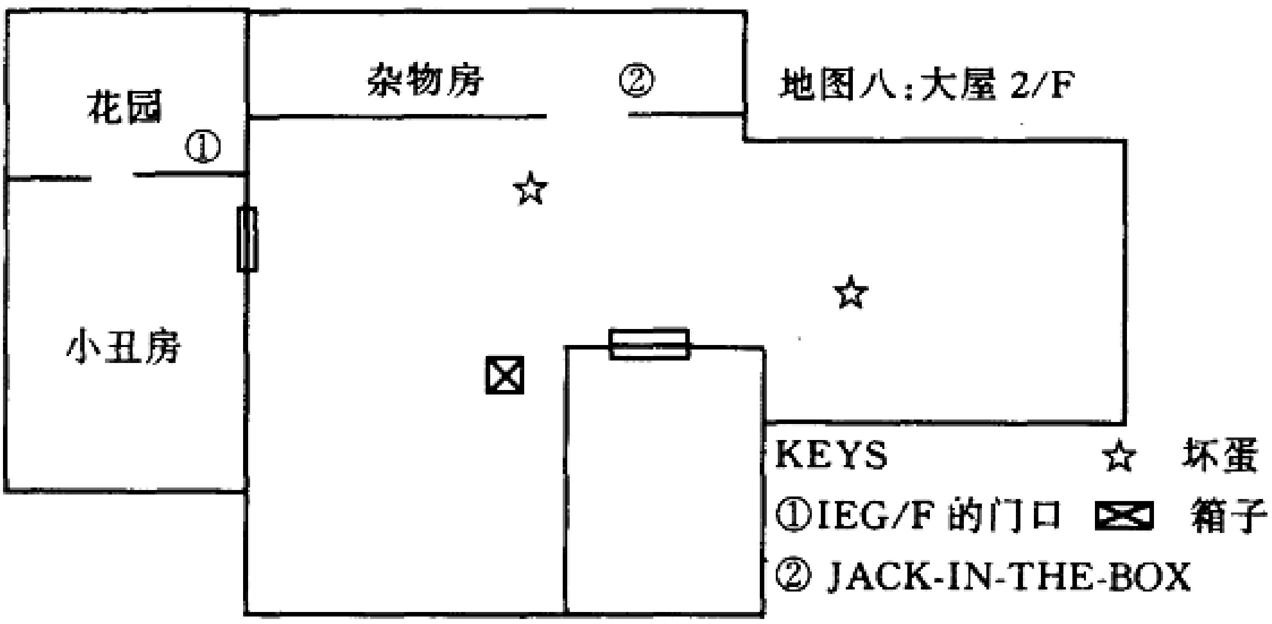
● 鬼手



走上 1/F(见上图)，要小心走过来的枪手，杀了他后进入走廊，此时会发现那支在卧室拿的机枪已坏掉。走入桌球室，杀死房内的坏蛋，并拿起坏蛋所留下的尖剑(SWORD-STICK)及手枪(DERRINGER)，在房内的另一套的书架上可以找到一本书及一张羊皮纸(PARCHMENT)。返回走廊，前往女巫寝室，在墙角可以看到一对鬼手(SWINGING ARMS)，要用尖剑才可以消灭鬼手。然后拿起另一张羊皮纸，把两张羊皮纸合二为一，便可知道女皇像的秘密。把海王的皇冠放在女皇像的头上(女皇像是柜上的白色女

人头）后才走入祭室，步入地上的四方格符号，拾起得失的护身符(AMULET)，突然……

● 小丑(见下图)



恢复直觉后，拿走墙角的药水及纸条(MESSAGE)(立即存档)，然后开门离去。当 CARNY 一踏出门外，右方有一个忍者走过来，前方则有一个大肥佬，CARNY 要马跑向左面转角位，从箱内拿起机枪及子弹对付坏蛋。干掉坏蛋后拿起忍者留下的手榴弹(GRENADE)和肥佬留下的钥匙(KEY)。接着走入杂物房，把 DOUBLOON 放入 JACK IN THE BOX 后便会有红毛球(POMPON)掉在地上，立即拿起红毛球(存档)。

走入小丑房，不用理会小丑；走到花园的门前，把红毛球抛入花园，小丑便会跟着跑入花园。注意，不要站得离花园的入口太近，以免阻了小丑的路；另外如果站的位置不好，是不能把毛球抛入花园的。当小丑走进花园后，CARNY 便不会受

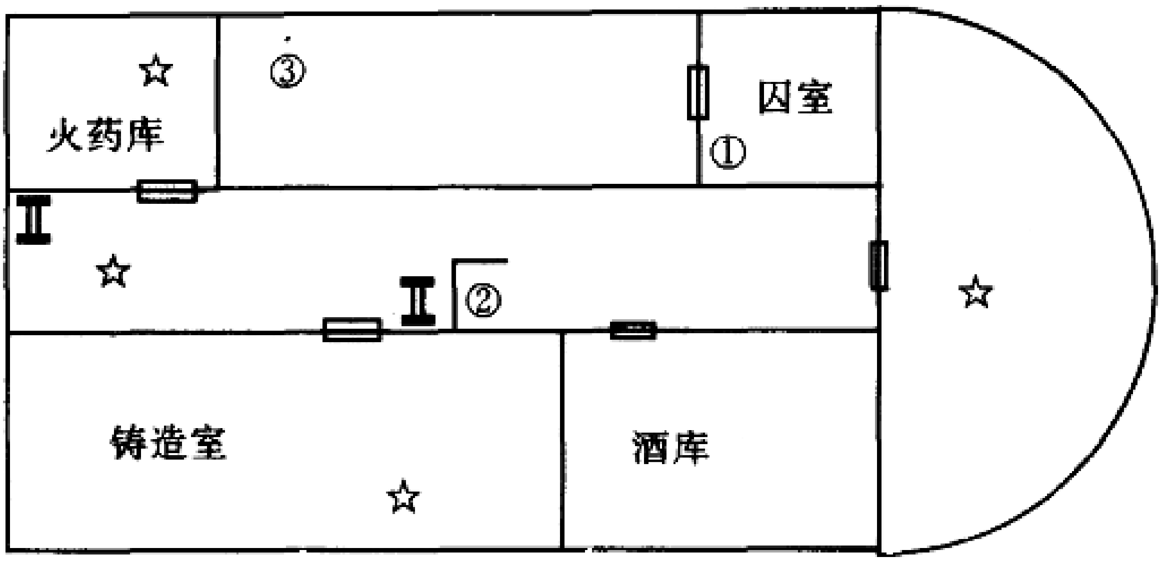
到花园内的蛇袭击，同时留意右上方的开口，此乃 G/F 厨房隔邻那间房的烟窗，记得此房内有大群坏蛋吗？所以请把手榴弹抛入烟窗内，送他们一份圣诞礼物，然后由门口返回 G/F。

● 机灵的 GRACE

返回 G/ F 后，在同一间房内的圣诞树上有一粒弹珠（BILLIARD BALL)，拿起它前往 1/ F 的桌球室旁的一副弹子机。把弹子放入弹子机后，桌球乒乒乓乓碰撞一会后便会触动机关，而书架旁边便会出现一道暗门。走往暗门（存档)，然后用 2/F 肥佬留下的钥匙开门。砰！只见满天星星……

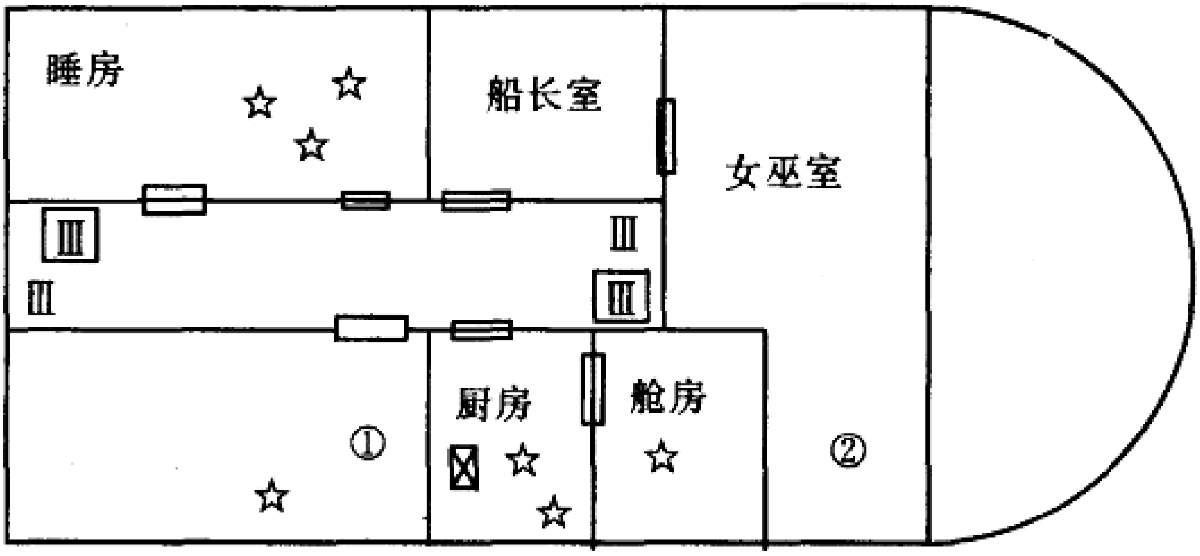
CARNY 被单眼 JACK 捉了并囚于监牢内，而 GRACE 也是囚禁于此。正当单眼 JACK 要送 CARNY 一颗铁莲子时，机灵的 GRACE 乘机逃脱，并引开了 JACK 的注意力。当 JACK 走后，CARNY 可用音乐人的铁钩来打开牢门，接着跑了出去。来到了 G/F 的大堂，一名女子 ELIZABE 突然出现，并把 GRACE 及 CARNY 捉到，一并囚于另一个囚室。

这时玩家所控制的是 GRACE，先把门旁的木板（PLANK）推开（多推几次便可)，然后走入鹦鹉房，拿起柜上的三明治（SANDWICH)、一袋种子（BAG OF SEEDS）及胡椒粉（PEPPERPOT)。吃了三明治后，把种子喂给鹦鹉，它便会给 GRACE 一点提示：留意墙上的地图，有传送器的位置。



KEYS 下船舱

☆ 坏蛋 ③ 鹦鹉 ① 木板 ② GRACE 躲藏之地方



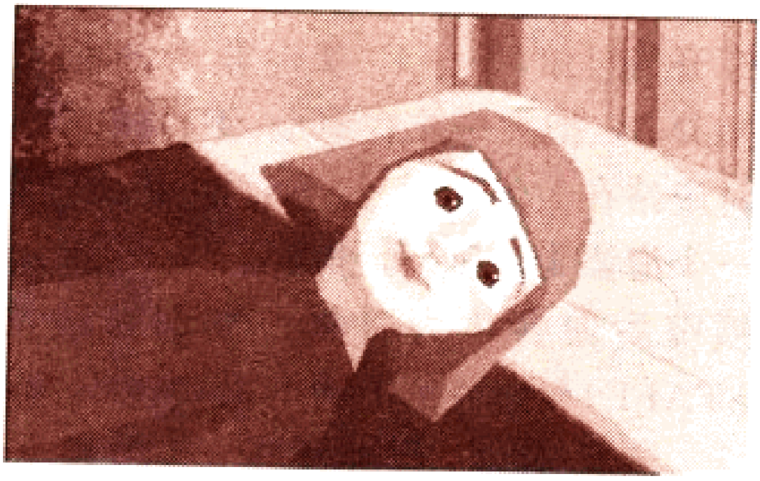
KEYS 上船舱

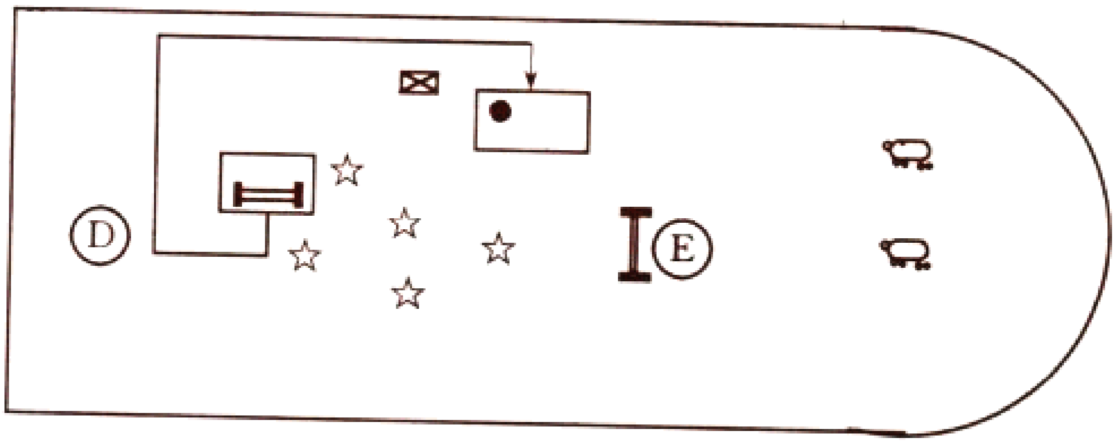
① 大炮 ☆ 坏蛋 ▭ 门 ② ELIZABETH

Ⅲ 上甲板的爬梯 [Ⅲ] 落下船舱的爬梯 ⊠ DUMBWAITER

原来他们是以饭菜升降机(DUMBWAITER)作宅邸和海盗船之间的传送器（注意步出此房之前请存档)。当 GRACE 步出房门后，在右方会有个海盗走过来，GRACE 要马上往左

面走。过了爬梯后立刻躲在暗处(见前页上图),等待海盗走往尽头四处探头时,马上折回原路,然后拾梯而上到上一层的船舱(见前页下图)。来到中层船舱后不要四处跑,应马上爬上甲板(存档)。





KEYS

甲板

☆ 坏蛋　　⊠ 木箱　　● 绳子　　Ⓓ 前船桅
大炮　　爬梯　　Ⓔ 后船桅

甲板上有一大群海盗正在耍乐,GRACE 可以看见音乐人及拿着棒子四处走的白裤人(见上图)。GRACE 要乘着白裤人和音乐人等人一起唱歌时,小心地从后绕道往另一旁的木箱的后面,不要惊动海盗们(笔者在此尝试了很多次才成功地走到木箱后,所以请玩家多费一点耐性)。箱子的一旁是通往船

长室，另一旁的地上则有一打火器（TINDER BOX），小心地走向前拿起打火器，然后由木箱左方开口处攀绳而下。注意，绳子的位置是在门口的左上方。

到了船长室，拿起架上的玻璃瓶(CRYSTAL VASE)，再打开地上的箱子，拿走箱内的小型大炮（SMALL CANNON)。把大炮放在地上，炮口指向门口，然后放入胡椒粉(此时应站在大炮后面，接着存档)。把玻璃瓶抛向墙，声音会吸引一个海盗走进来，等到海盗的双足踏入房后马上点火。海盗打喷嚏后便会化为白骨，拿起左边的手杖（CAPTAIN'S STAFF)和海盗留下的手摇铃(BELL)(存档)。

走出走廊，直奔厨房，拿起桌上的鸡腿(CHICKEN'S FOOT)，走往 DUMBWAITER 处摇铃，当传送器的门一打开，马上爬进去，并拿手里的钥匙逃回宅邸。注意行动要快，因为这时已有两个矮厨子在走廊看见了 GRACE，并向她追捕。

返回宅邸的厨房后，用钥匙打开橱柜，拿起内里的冰箱（ICEBOX）及蜜糖坛（POT OF MOLASSES)，然后存档。在大堂外有一名海盗守着，GRACE 可以用冰或蜜糖对付他。方法是先把冰或蜜糖倒在地上；然后诱使海盗踏于其上，如果是冰的话，海盗便会滑倒并消失，如果是蜜糖，海盗便被粘着，动弹不得。

笔者建议用冰对付大堂的坏蛋，先把冰倒在近门的地上，

注意 GRACE 是不可踏过冰水的，所以倒冰的位置要以不妨碍 GRACE 退回厨房为佳。然后走出大堂，接着马上退回厨房，走到冰水后面，待坏蛋滑倒后（存档）。

走上 1/ F，此时在楼梯后会有个海盗走过来，GRACE 要马上使用冰或蜜糖对付他（注意冰及蜜糖两者都只可用一次）。走入走廊，会发现女巫寝室的门是闭着的，不要着急，先到桌球室，在桌球柜会找到一个铜币（TOKEN），然后往船长室（即早先囚着 CARNY 的那间房），走向书桌旁，用手杖打开书桌机关，可得书一本及解开 CARNY 手铐的钥匙（KEY TO IRONS）。此时女巫寝室的门也会打开，走入寝室，再直往祭室，看看先前拿到的书，书内有杀死 ELIZABETH 的方法；然后走进四方符内，使用手杖（USE STAFF，不是 PUT 或 PLACE STAFF），手杖便会变成巫杖 LOA STAFF，而 GRACE 也会自动返回 G/F。不要走入厨房，因为厨房内有个坏蛋，对付此坏蛋的方法有两个，第一个方法比较简单，记得先前对付坏蛋时倒在地上的冰水吗？是的，使用相同方法对付坏蛋吧！

第二个方法比较复杂，先走入有音乐琴的房间，在转角附近卧室的入口有一张折床靠在墙边，把玩具熊（TEDDY BEAR）放在折床前的地板上，然后返回音乐琴，躲在音乐琴的左面，即墙角那面（存档）。然后把铜币放入音乐琴（USE TOKEN），当音乐奏起，厨房的坏蛋便会走过来，并走到折床处拾起玩具熊而弄跌折床（但通常坏蛋由厨房走出来时已滑倒在冰水上）。走入厨房，在传送器（DUMBWAITER）处摇铃，然后乘传送器返回海盗船的厨房，两个矮厨子早已等候多时。

● 女巫之死

GRACE 被捉回囚禁 CARNY 的囚室处并受到拷打。此时玩家控制的是 CARNY，应先立刻把地上的钥匙拾起（不停地按左箭嘴直至拿到钥匙为止）解开手铐，并跑上前去给坏蛋一脚朝天腿及一记穿心掌以解 GRACE 的危困，杀掉坏蛋后拾起海盗刀再往外走。用海盗刀杀死鹦鹉房的海盗，海盗所留下的机枪可以不拿，因为此船上的海盗似乎全都不怕枪击，只可以刀杀之(存档)。

走出走廊，马上右转，杀掉走过来的海盗。同样海盗留下的手枪（PISTOL）可以不拿，但是引火线 SHORT FUSE 一定要拿。往铸造房，杀掉所有坏蛋，拿起长柜上的钳子（PLIERS）及火炉旁的铁支(RED HOT POKER)，而墙角处则有一把钥匙(QUITE-USEFUL KEY)。返回走廊，往另一方，那儿有两间房，先杀掉房内的坏蛋，并拿走装甲(COAT OF MAIL)、药水及子弹等。事实上这两间房子不去也罢，因为装甲只是用作护身，其他物品也不重要(存档)。

然后用钥匙打开火药库的门，入内并杀掉剑击手（切记不要开枪，否则火药爆炸便不堪设想)。杀了剑击手后拾起一桶火药(KEG OF POWER)及一本书(OPUSCULE)。走往上一层的船舱，走入有大炮的房间，在旁则有一个海盗睡着了，杀掉他，小心不要跌落铸造房。走往大炮的右面（即近窗的那面），用钳子把绑着大炮的铁链剪断，然后把大炮推往门口处（注意 CARNY 必须站在适当的位置才可以推动大炮），接着

把大炮扳向门口（在大炮铁链那里可以找到脚掣，推下去便可），存档。

小心走入对面的卧室，把火药桶放在地板上（当然是放在大炮可以射到的位置），不要惊醒睡着的海盗。返回大炮房，放出引火线后，点火（USE POKER），把卧室及海盗一并炸为粉碎。走入卧室后，拿起地上的金币（POUCH OF GOLD COINS）及药水，然后返回走廊（存档）。此时厨房的门是锁着的，只要把金币放在门口，厨房门便会打开，跑进去杀掉两个矮厨子、一个大厨，拿走特别的药水（METALLIC JACK OF DIAMONDS），返回走廊（存档）。

用此特别钥匙打开厨房对面船长室的门，走进去，CARNY 立即被 ELIZABETH 作法而升上半空。此时 GRACE 恰巧在进来，而玩家转为控制 GRACE。接着 GRACE 要走往 NICHOLAS 像那里，把巫杖放上去（USE STAFF），在旁的门便会打开，走入女巫秘室后（存档），直奔往女巫处。虽然 GRACE 不可接近女巫（ELIZABETH），但是 GRACE 可以用鸡脚杀死女巫。

● 最后之战

杀死 ELIZABETH 后，CARNY 恢复自由，玩家又再控制 CARNY。当 CARNY 跌落地后，地板中竟有个大块头坏蛋冒上来，此怪物不知如何才可杀死它，所以只好马上逃走。跑上甲板后（存档），杀死音乐人并拾起钩，然后直往船舱（存档），爬上船桅和舞棍的武者对决。此人十分难对付，而 CARNY 也要小心不要跌下平台。杀死舞棍佬后小心地走回爬梯处，用钩挂着绳子再滑往船桅（到船桅后存档）。船桅上的忍者早已等了多时，所以 CARNY 应该快快送他上极乐世界；再跳落甲

板，拾起 NICHOLS 船长的剑(存档)。

不要理会单眼 JACK，先往船桅，用钳子解开 GRACE 的铁锁，接着马上跑往船头弄熄大炮上的引火线并存档。

最后的决战来了，CARNY 必须使用 NICHOLAS SWORD 和单眼 JACK 决斗，注意单眼 JACK 生命力十分强，虽被击倒地，但不久会再站起来，CARNY 要多次把他打倒在地上才可战胜。接着 CARNY 便和 GRACE 一起乘船逃出海面，而单眼 JAVK 很快便会把 HELL'S KITCHEN 和海盗船一并炸掉。

[秘　　技]

· GRACE 是没有作战力的，且手脚又慢，所以控制 GRACE 时，时间的掌握要十分准确。

· 如果玩家把 CARNY 的 HEALTH POINT 修改为无限值，对付坏蛋时也不要掉以轻心。因为当 CARNY 中枪后，他的身子会向后仰，如果对手是可以连续快速射击的，那么 CARNY 可能会不断中枪而又没有机会还击，情况便十分不妙了。

· 在花园的人像迷题，指示是早前拿到的那幅照片，因为照片中的人和人像是同一人，只是姿势不同，像中人的手是垂下的，所以把人像的手扳下便可破解迷题。

[资料卡]

游戏名称:时空之门——追命骑士

类　　型:恐怖冒险游戏

出版公司:I MOTION

发行公司:INFOGRAMS

出版日期:1996年3月

载体容量:1CD

最低配置:486/33+8MB内存+倍速光驱

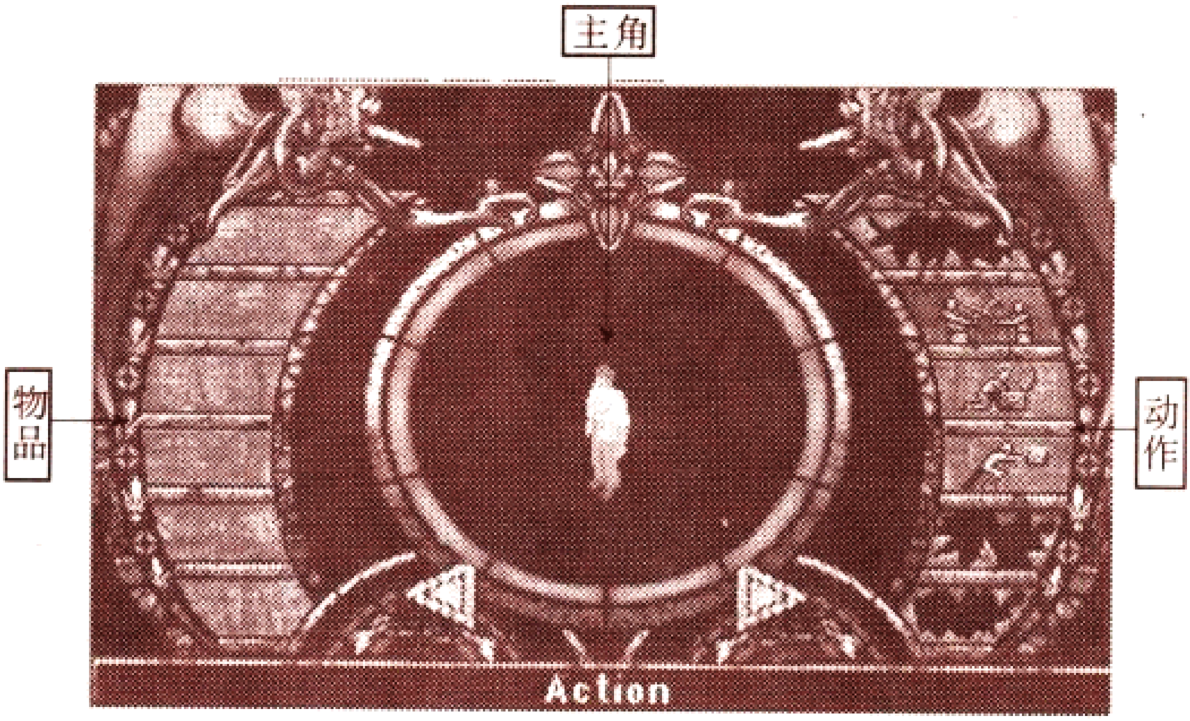
推荐配置:486/66+16MB内存+四速光驱+AWE32声卡

运行环境:DOS5.0以上或WINDOWS95

[操　　作]

游戏基本上可以用键盘完成操作，在游戏中按ENTER

键，进入操作画面，如下图：



画面中间是主角，左边半月形是各种物品的选择和使用，右边的半月形是动作的选择，左右两边的切换用左右箭头键，上下物品或动作的选择用上下箭头，确定后按 ENTER 确定。

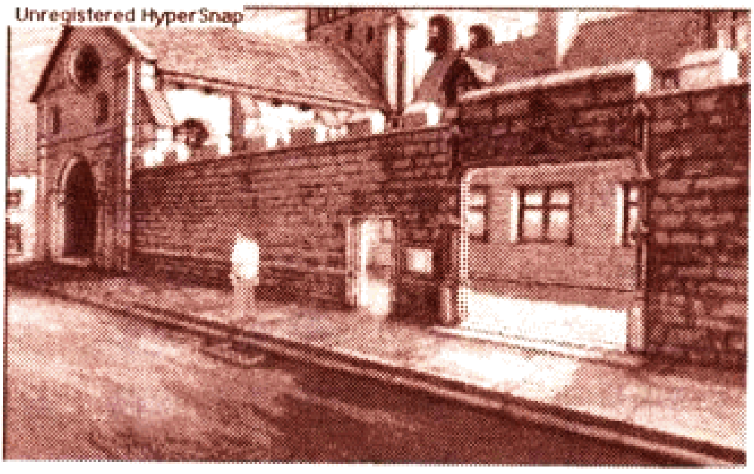
[攻　　略]

1329 年，一切都变得不那么好了，从最后的 Knight Templar 处传来求救的呼喊，于是你重任在肩踏上征途……

▲博物馆入口

进入博物馆（museum）并到正在忙碌拍日本电影的房间，从柜子（chest）顶上拿到耳机（headphone）；然后离开，去大厅对面的房间得到剑（sword）和盔甲（shield），看一看巨幅画

(large picture)会听到一个传说；最后去售票处(ticket office)。



▲ **办公室**

在桌子上拿到弹弓(catapult)和CD(compact disc)，再到计算机(computer)处，打开电源，使用CD——你会自动使用耳机。接着到隔壁导演(director)办公室，在桌子的抽屉(drawer)里会找到一把钥匙(key)、磁卡(magnetic card)和一本杂志(magazine)，再回到大厅(hall)。

在回去的路上你会发现激光警报(laser alarm)已经启动，到大厅的路直接穿过对面的墙。首先，移动到中心位置(center)，接着绕过家具(fumiture)到对面，沿着这长长的墙到门口。

▲ **入口大厅**

从工具箱(toolbox)里找到一把起子(screwdriver)，用它撬开到你拿耳机的房间的门。得到一个泡沫灭火器(foam extinguisher)。回到入口大厅在灰色的控

制盒(control box)上使用钥匙，再在已经打开的 panel 上使用灭火器以关闭警报。

进入控制盒左边的房间，用剑和盔甲武装自己以便和骑士战斗。用磁卡打开试映室（showcase）拿走弹药(ammunition)。这儿有个诀窍，就是可以通过激光（laser beam)将弹弓移动到警报开关前。然后走到屏幕下方，沿着墙走到中间，再到中心位置再向前（当你到达正确地点时，电脑会提示你的)，给弹弓装上弹药，开火。

你一进入房间会得到另一把剑，然后离开进入花园(garden)，在那儿你必须用剑杀掉另一个骑士。拾起附近的 hologram，然后一直溜达到两个男子出现。接近坐在花园中心的男子，你会很快被击倒并被扔到井里(well)。

▲ 逃跑

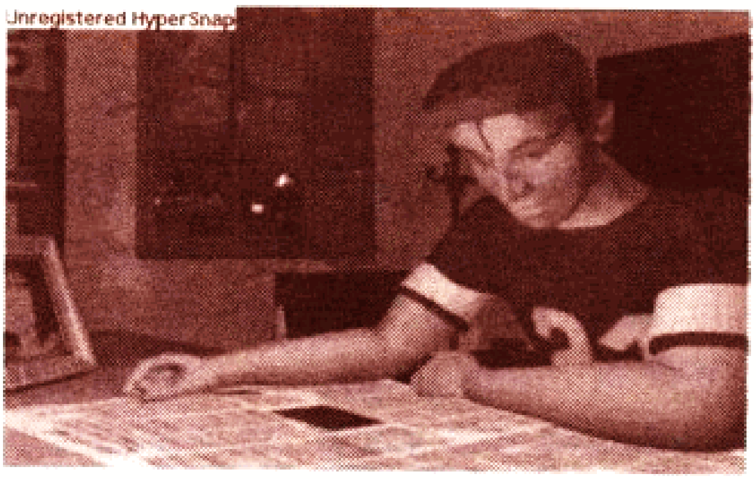
拾起琵琶(lute)，把它扔到另一个号子(cell)里。等到警卫(guard)出现时，转到他身后踢他，他会向前摔倒。拾起犯人扔给你的钥匙，开门逃出狱房。在对面的号子里拾到一把水壶(jug)。杀掉另一个警卫并搜到钥匙，溜到警卫室（guard room)附近故意惊动剩下的一个警卫，如法炮制杀掉他。

进入警卫室得到葡萄酒(wine)，喝掉它补充体力。出来用钥匙打开一个大铁门（mental gate)，从那儿可以走到梯子边。梯子顶上有一个瞎子，他会从壁炉里找到一把钥匙，用这把钥匙打开锁着的门，快速冲过羊（ram）拿到牧羊鞭(shepherd's crook)和羊皮背心(waistcoat)；进入下一个门得到火腿(ham)、瓶子(bottle)、水桶(bucket)；回到前一个房间，从大水桶里打满水（方法是在大水桶(a tank of water)上使用水桶(bucket))。

到失火的房间用水浇灭火，接着到左边的壁炉直到看见变化；在壁炉上使用调查（investigate）功能，你会进入壁炉并爬上烟囱（chimney）。

面对绳子（rope）使用背心和牧羊鞭，你可以越过间隙（gap）。到左手的出口（exit）立刻向左拐，顺着光线走到门口（doorway）；向右，你会发现脚底下是一个睡着的修道士（monk），用你的牧羊鞭轻轻钓起他的法衣（habit）；再笔直穿过房间向右拐到一个死胡同（dead end），你可以从这里跳到地面上。

墙上有一个盒子（box），打开它你会得到一本书（book）和一个hologram；按下十字架（cross），打开一扇直通书房的秘门。



▲ 书房（the writing room）

在桌子（table）上，你能找到一个空罐子（empty pot）、一壶水（a pot of water）、一罐子黑骨头（a pot of bone black）、一罐子忧郁（a pot of spleen）、一罐子沥青（a pot of pitch）；房间最后的书桌（desk）上能找到一把针眼锤（stiletto）；爬上梯子（stairs），在书桌上能发现羽毛笔（quill），碗橱（cupboard）里能找到墨水瓶（writing box）；走到写字台（房间后面倒数第二张），把书放到写字台上。

在书上使用针眼锤，会发现宝石（gem）、水（water）、忧郁（spleen）、黑骨头（bone black）和墨水（ink）一起进入空罐子。

接着到书桌上的纸(a piece of paper)前面,使用墨水(ink)和羽毛笔(quill)复制书(book),再穿上法衣拿起书。

警告:以下过程有时间限制,务必请动作快点!

回到有十字架的房间(cross room),把书和writing box一起放到盒子里,再回书房按下墙上的火把(torch)开门。等修道士出现紧紧跟在他后面(离远了会被警卫杀掉的),直到你右手出现一扇关着的门时(到时电脑会给予提示)右转进入医院(hospital)。

▲ 医院

左手靠一扇锁着的门边地上有一个罐子(pot),拾起来摔碎它你会找到一把钥匙,用它打开锁着的门,进门后收集空试管(empty test tube)、獾毛(badger hair)、马钱子(nix comical)、草类(herbs)、蟾蜍的唾液(toad's spittle)。桌子上有本关于配方(formula)的书,一定要看看。得到配方后,将收集到的各种原料统统装进试管,再到做鞋的小店(shoe workshop)找一把皮革割刀(cutter)。

再到面包点心店(bakery)找两条面包(two loaves of bread),用试管将其中一条变绿。进入圣殿的小阁楼(Tempera's cell)把绿面包扔给囚犯让他睡着;在神像(statue)上使用割刀得到一块红宝石(ruby);接着用剑武装起来离开cell,此时你会碰到两个警卫,应杀掉他们。第二个警卫身上有通向停尸房(mortuary)的钥匙,你必须拿到它。翻动尸体(corpse)会发现金心(golden heart)。

到医院的走廊里然后再到每一个房间转转,在每一个神像身上使用割刀,你会得到七枚宝石(seven gems);在面包点心店隔壁的房间里,你会找到一块缟玛瑙(onyx)、紫石英

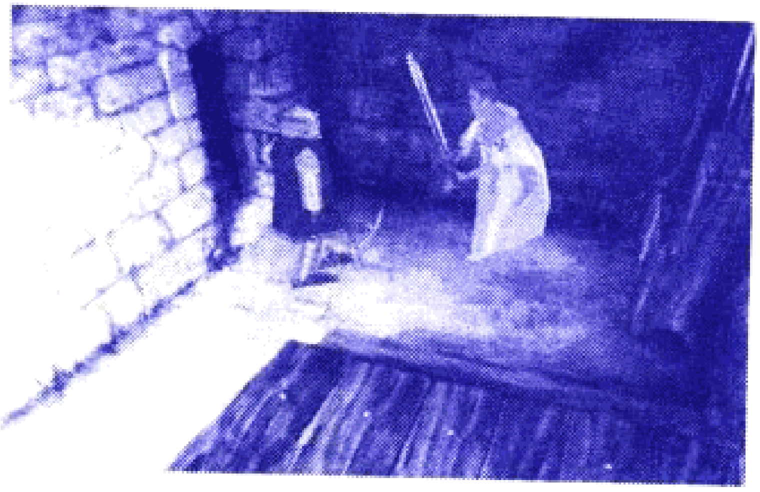
(amethyst)、祖母绿(emerald)，外加三块钻石(diamond)。吃饱喝足，体力补充到最大后回到停尸房。在神像上使用金心，房间对面会出现一尊神像，此时应赶快跑过去仔细检查会得到一瓶药(potion)，你会自动喝下去然后昏昏沉沉地睡去。

▲ 审讯室(the torture chamber)

移动右边的箭头旋转轮子后逃走。杀掉警卫，从桌子(table)上拿到戒指(ring)和红色的石头(red stone)。交换两只烧着的火炬(torch)开启秘门。在长廊里左转会碰到一个老武士(worrier)，使用戒指证明自己是好人。能拿走的统统拿走，然后打开 chest。当你被 Wolfram 发现时，用红色物体（red object）和皮包（leather bag）弄得它头昏眼花。搜查圣餐杯(chalice)得到九块宝石。使用戒指(ring)可以开启一条离开 cell 的路，但在这些行动之前必须穿上法衣。

▲ 图书馆(the library)

在那儿首先要杀掉等你多时的修道士，然后绕着房间转转找到两个墓碑（tomb），在墓上使用红宝石和水晶宝石(crystal gem）得到一把刀子（knife）和一份补充体力的药(potion)（如果需要的话你可以喝下去补充一下）。径直穿过两道门到宴会厅(banqueting hall)，飞快拿起并使用大堆的盘子(plate)阻止警卫来杀你。



去厨房(kitchen)再到餐具室(pantry),那儿你必须再杀掉一个修道士。在两个墓碑(tomb)上使用缟玛瑙和祖母绿得到武器(weapon)和钥匙(key)。用钥匙打开通向花园的门,冲过复活的僵尸(zombie)到园子边上的两个坟墓前,使用紫石英和蛋白石(opal)得到一把斧子(axe)和一副链子甲(chain mail),穿上链子甲拎上斧子杀掉僵尸;再用耶酥受难像(crucifix)武装自己后和绿色怪兽(green monster)搏斗,战胜后拾起怪兽留下的牙齿(ghoul's tooth),用它打开塔(tower)门。

▲塔

推动屏幕右边的雕像,在入口的凹处有一道秘门会开启。从这儿进去能回到审讯室再到监狱(jail),干掉警卫得到一把钥匙,用它打开 Julia 的牢门。这儿必须小心,Julia 会变得十分"淘气"。完后,赶快回到审讯室,然后又循老路到Tempera's cell,再从梯子爬进图书馆,此时通向花园的门会开着;你应赶快武装后干掉在通向城堡门边的守卫,进入城堡,然后检查油画(picture)会发现数字"七",触动油画(painting)开门。

一番搏斗后杀掉黑骑士,拾起他掉在地上的手镯(bracelet),爬上梯子(stairs),拿到秤砣(weight)。脸朝着钟绳(bell rope),使用秤砣找到到屋顶的入口,在墓碑上使用钻石得到一只号角(hom),然后你就被发现并抓住了。

▲教堂(the church)

当关你的牢门一开,就赶快跑到桌子边,拿起一切可拿的东西,再飞快地跑到一个有巨大十字架的教堂里。教堂里面有小礼拜堂(chapel),使用号角(hom)传送到鸟骑士(bird knight),杀掉刽子手(executioner),推动十字架(cross),教堂的另一头会有

一道门打开。走到有色玻璃窗(stained glass window)前从墙壁上的凸起部分(ledge)爬上屋顶(roof)。现在你必须再杀掉一个骑士，把他打下ledge(那儿有一个裂缝)。请注意你并没有真正杀了他。

触动双门(double doors)边上没点亮的火把(torch)打开门，进去后爬上梯子，在雕像上使用手镯，柱子中间会有一间密室开启。按动密室里的小洗礼盘(small font)，楼下教堂里会开启一道秘门(在礼拜堂对面)，进去。

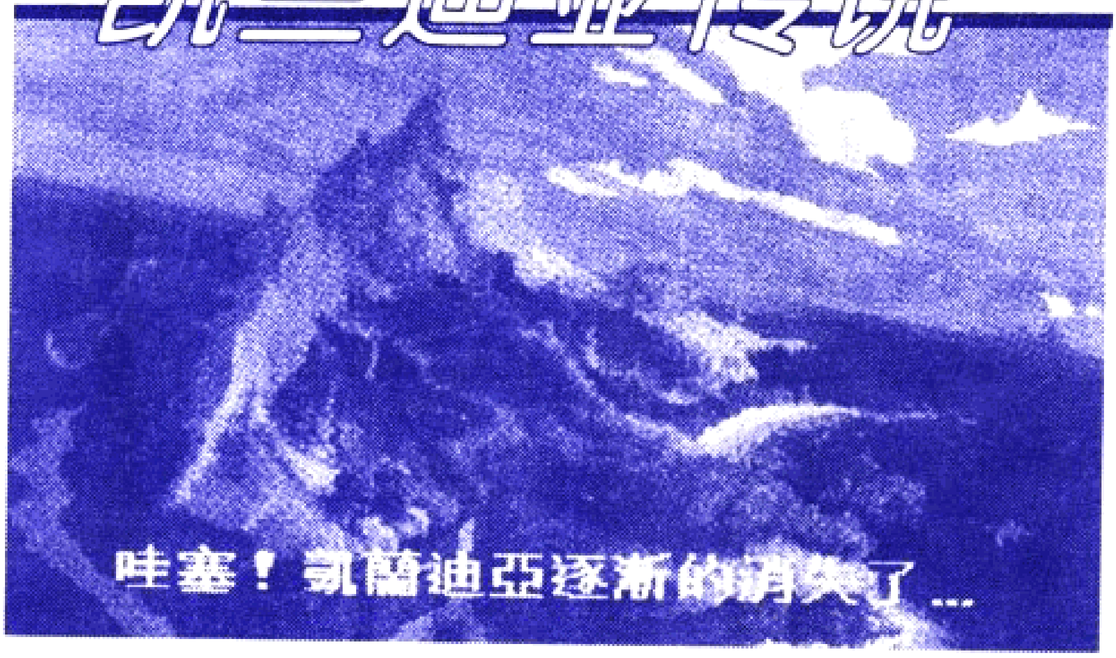
从架子(shelves)上搜罗一切可拿之物，壁炉里的火把也不能忘记；然后读一读桌上的书得到配方，用铅珠(lead bead)、锡(tin)、净水(lustful water)和锑(antimony)配成一服

药，把自己用火把武装起来，去摧毁五角星形(pentacle)。

在雕像上使用药(potion)，从墙上拿到 Temporal seal，使用水桶(bucket)和绳子(rope)从井(well)里打水；拿到水后在 Juliet 身上使用，浇醒她。再干掉恶魔(demon)，回到有色玻璃窗前，转动十字架到露台（balcony），它会掉下去砸死 Wolfram。

最后，使用 Temporal seal 和手套(glove)去完成英雄的使命。

凯兰迪亚传说



[资料卡]

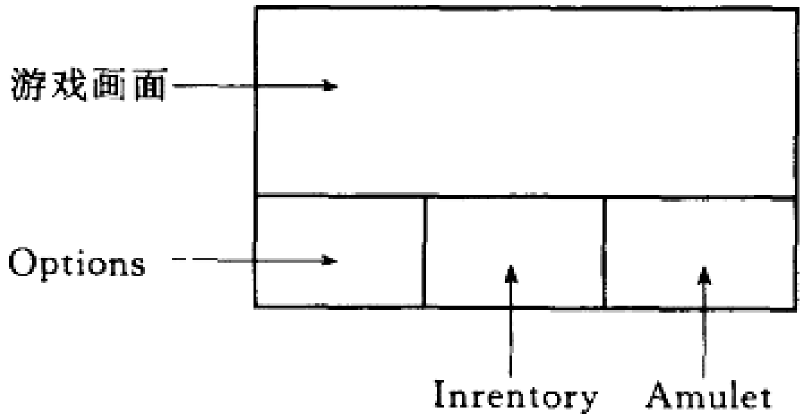
游戏名称：凯兰迪亚传说
类　　型：AVG/RPG
出版公司：WESTWOOD STUDIO
发行公司：VIRGIN
最低配置：486/33＋4M 内存
推荐配置：486/66＋8M 内存＋16 位声卡
运行环境：DOS5.0 以上

[提　　要]

本游戏可以说是 WESTWOOD STUDIO 的代表作，它具有 256 COLOR 画面和悦耳动听的音乐，而且控制方法十分简易，可说是 AVG/RPG 的代表作！

一直被囚禁在皇宫里的小丑 MALCOLM 是一个懂得法

术的阴险小人。有一次，他终于设法逃跑成功。出狱后，他到处烧毁森林、杀害小动物，并且将皇宫中所有的人变成石像，其中包括本游戏的主人公 BRANDON 的祖父 KALLAK。唯一能够制服小丑的人被其所施的法术所陷害。BRANDON 必须凭自己的勇气、智慧、毅力和朋友的帮助，战胜 MALCOLM，救出被他所陷害的人，使森林恢复和平。



[基本设置]

游戏画面分为两部分。上半部分是游戏进行中的画面，而下半部分则分为三个单元。

· 当你按下 OPTIONS 这选项后，便会出现一个菜单，包括载入游戏、存储游戏、修改游戏和离开游戏等功能。其中，修改游戏功能可让你设定音效开关、行走速度、文字显示速度和返回主选单。

· INVENTORY 区域是 BRANDON 的背囊。当主人公在沿途拾起有用的物品后，便会在此出现。如主人公想装载多些的物品，他必须要自己制造另外一些装载物。

· AMULET 区域是当主人公在途中拾起一些宝石时便会在此显示。如果这些宝石是有用，便会出现一些美丽的色彩，如没有用，则没有色彩。

[基本攻略]

● 获取 AMULET(护身符)(图 1)

一开始，我回到家里，看见 KALLAK 变成了石像，和他说话也没有反应。四处看看，从桌上拿起 GARNET(红宝石)和 NOTE(笔记)，然后取走桌下的 SAW(锯)及在窗下那个大花瓶里的苹果。看看 NOTE，只见到 BRYNN 一字，显然是要我去找她。正准备离开时，墙上的树突然张口对我说话。原来它是来自第二个国度，而且它们正被 MALCOLM 的邪术所控制。这妖术更是破坏了大自然的平衡，使它们无力抵抗。现在它们正选中了我，为森林恢复旧貌，并拯救它们摆脱困境。

我彷徨地四处逛逛，见到一棵患了病的柳树。细心查看，原来树身上有一个像水滴形状的坑纹。于是我便去 POOL OF SORROW 取了一滴水，然后放在坑纹上，果然有反应！我医治好了那柳树的病。突然，MERITH 从树旁走出来，要我和他玩捉迷藏，捉到他便给我 MARBLE。为了要得到 MARBLE，我便去追他。在追他的途中，从树上意外地坠跌下一块绿色的宝石，于是我将它拾起。再经过数个画面后，终于瞧见了 MARBLE。哈哈！他正躲在树后，还以为我没看见他。不如吓吓他吧！MERITH 给我吓得跳起来，然后十分生气地离开了。于是，我便拾起地上的 MARBLE。

我接着便去 TEMPLE 找 BRYNN。在见到她之后，和她交谈并交给她 NOTE。原来，这张 NOTE 是被祖父用咒语所封。而后，BRYNN 替这 NOTE 解咒之后，我便能够看到 NOTE 上的内容。内容大致是说 MALCOM 已逃脱了，并叫

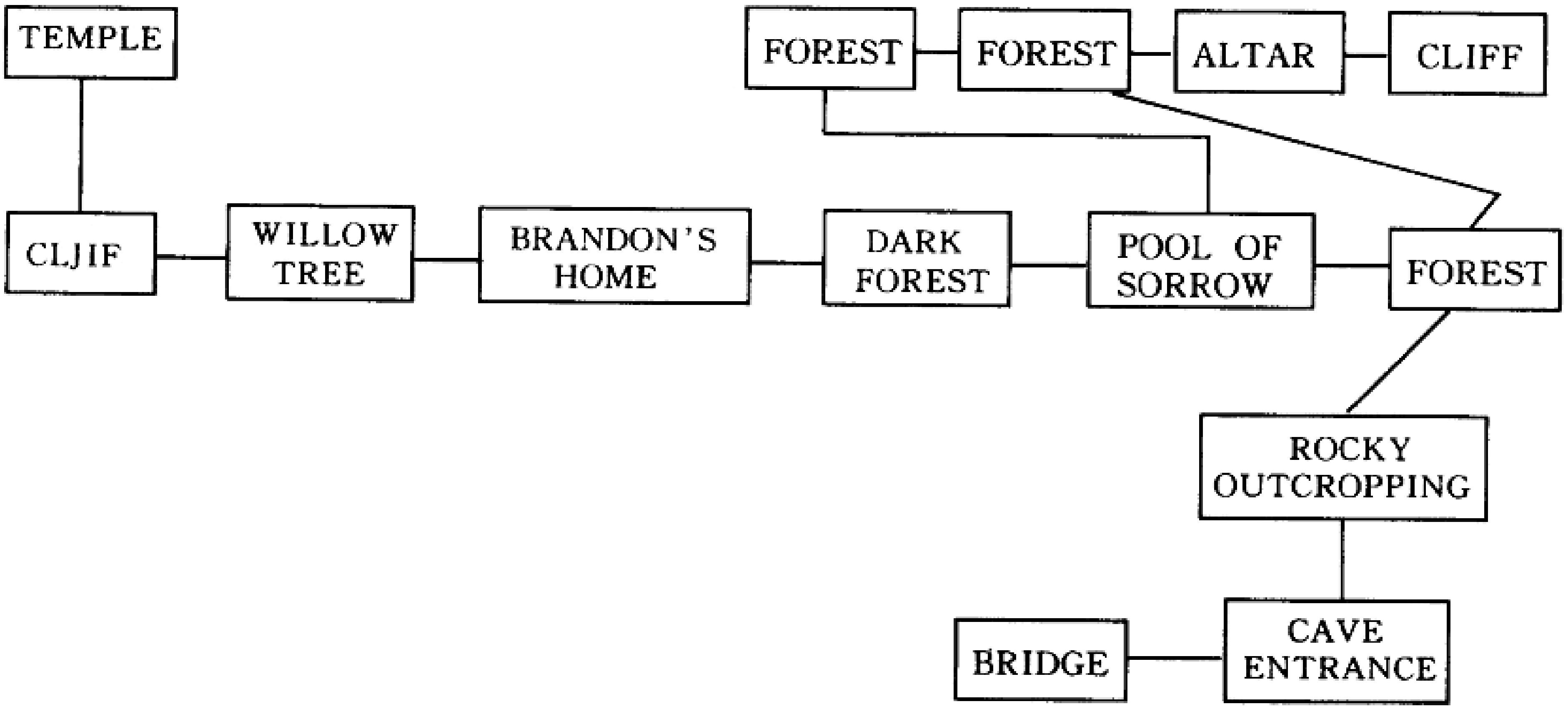

TEMPLE
FOREST
FOREST
ALTAR
CLIFF
CLJIF
WILLOW TREE
BRANDON'S HOME
DARK FOREST
POOL OF SORROW
FOREST
ROCKY OUTCROPPING
BRIDGE
CAVE ENTRANCE

图 1　AMULET

BRYNN 帮助我找 AMULET(护身符)。接着，BRYNN 叫我找 ROSE(玫瑰)。在 ALTAR 拿到 ROSE 后，我回到 TEMPLE，将 ROSE 交给她。于是，她便施法术将 ROSE 变成了 SIL VER ROSE。她告诉我 AMULET 能够帮助我施法术，并叫我把 SIL VER ROSE 放在 ALTAR，便能得到 AMULET，同时让我到 TIMBERMIST WOODS 找 DARM。

到了 ALTAR，我发现 ALTAR 上只有两粒 MARBLE，于是便把 MERITH 的 MARBLE 放在左面的缺口上。突然间，ALTAR 发出强光，我便把 SIL VER ROSE 放在三粒 MARBLE 下，之后便取得 AMULET，但开始它是没有施法术的能力。

之后我来到 CAVE(山洞)，看见了 HERMAN，发现他十分懊恼。原来那条连接两个 FOREST 的桥给水冲断了。我向他伸出援助之手，将 SAW 交给他，他十分高兴地走出了 CAVE。由于他要搜集木料来修建断桥，于是我跟着他走出 CAVE。此时，HERMAN 正在锯树，与他聊了几句，我便到处逛逛，返回时发现桥已被修理好，于是我要他归还 SAW，他竟然说不见了，要到 CAVE 外面去找回。

• TIMBERMIST WOODS(图 2)

我过桥便来到 TIMBERMIST WOODS。进入 HUT，便与 DARM 谈话，而后他便叫我帮助他寻找 QUILL(羽毛) 来制羽毛笔。于是，我便去 BIRD' S NEST，见到一只受伤的小鸟。四处瞅瞅，拾起 WALNUT 和 SAPPHIRE。来到 TREE OF KYRANDIA，和那老伯交谈，他让我医治那只受伤的鸟。

然后，我走向左边的 FOREST，拿起地上的 PINE

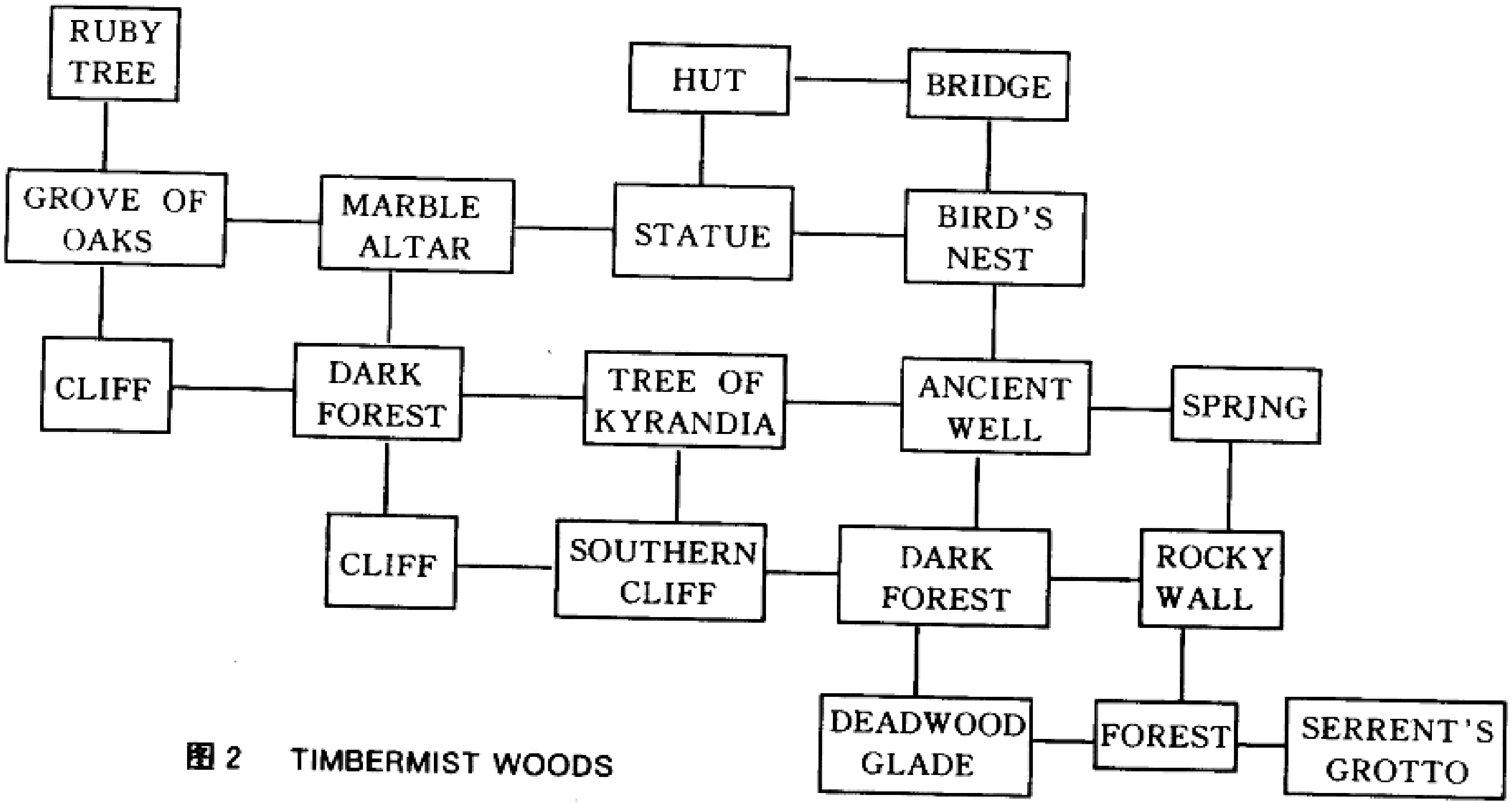


图 2　TIMBERMIST WOODS

CONE，再去 GROVE OF OAKS，摘下树上的 ACORN。而后来到 DEADWOOD GLADE，把 ACORN WALNUT 及 PINE CONE 放入洞内。紧跟着便发生一连串的大地震。在洞中突然间长出了一朵黄色小花，它为了报答我的救命之恩，便给予我第一种法术——CURE 法术。接着我到 BIRD'S NEST，用 CURE 法术把小鸟医治好。真幸运！

它掉下了一根羽毛，我拾起羽毛便回去找 DARM。看见 DARM 后，将羽毛交给他，而他便给我 MAGIC SCROLL，并让我去找 BIRTHSTONE。其方法就是把四粒代表每个季节的宝石放在 MARBLE ALTAR 的 GOLDEN PLATE 上，以 SUMMER 为先。

随后我来到 SPRING，在流水中找到了 SUN STONE，并摘取旁边的 TURNIP。跟着便来到 RUBY TREE，在树上试图取到 RUBY。真是不幸！我反尔被毒蛇咬了一口，中了毒。于是，我再次尝试取得 RUBY，这次终于拿到了。接着自然是用 CURE 法术解除身上的蛇毒。

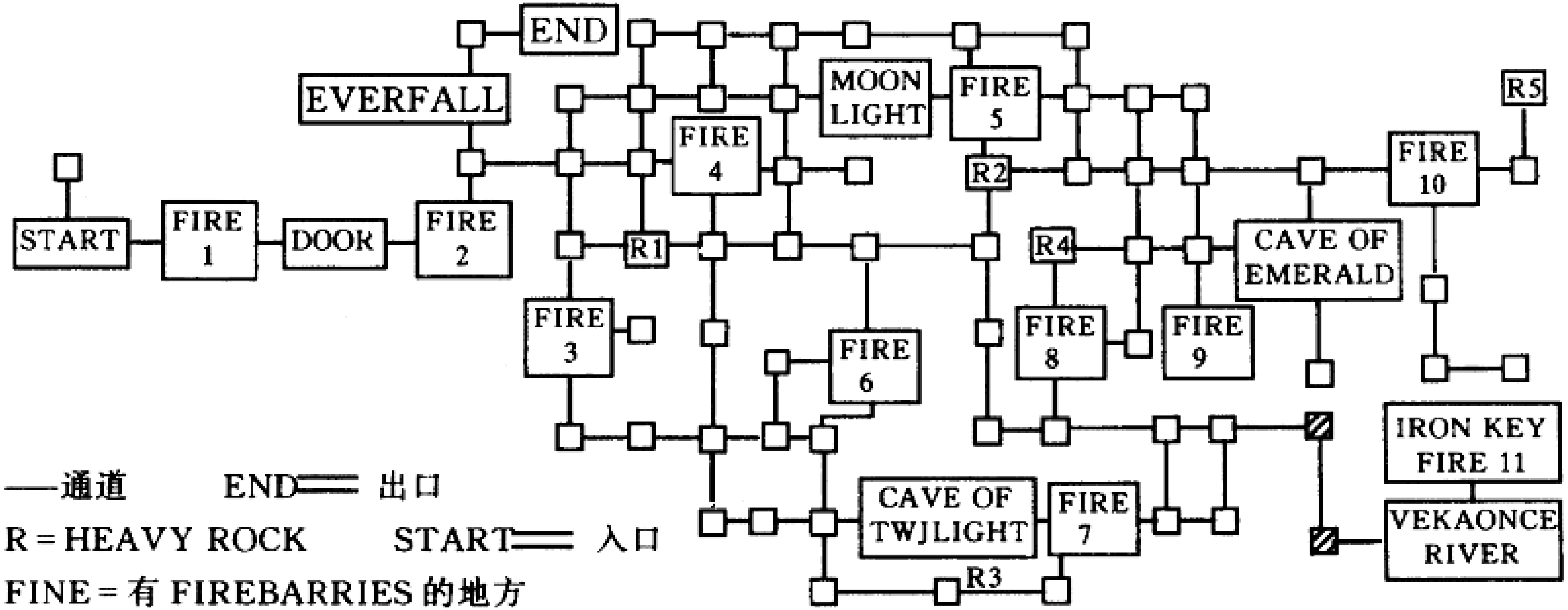
然后，我便四处逛逛，找到剩余的 DIAMOND 和 ONYX（有时 ONYX 可能被其他宝石所取代，如 PEARL、PERIOD 等，所以玩者必须作多番尝试；而且这宝石可能在 TIMBERMIST WOODS 之外，所以有时需要回到开始的那个森林去寻找，因为这些都是 RANDOM 的）。找到四颗宝石后，便来到 ALTAR 处，依照次序把 SUN STONE、DIAMOND、ONYX（或其他宝石）和 RUBY 放在 PLATE 上，接着 GOLDEN PLATE 便会变成为 FLUTE。回去后，我将 FLUTE 交给了 DARM，于是他便叫我到 FAERIEWOOD FOREST 去找 ZANTHIA。

我来到 SERPENT'S GROTTO，见到一个小丑正在玩抛

刀子游戏。原来他就是 MALCOLM。他把一把刀子飞到树上，真险！我当然以牙还牙，拔起刀子并向他飞掷过去。他并没有受伤，仍然继续玩抛刀子游戏。过一会儿，他便走回山洞，并用冰把山洞给封闭了。我随后便吹起 FLUTE 将冰震碎，同时钻进山洞。

• CAVE(山洞)(见图 3)

进入 CAVE 之后，我先向右行到 FIRE1 处，然后来到 DOOR 处，那里的铁闸竟关上了。我得要离开，但必须将一些重物放置在碟子上，可能是块大石头吧！为了能拿起大石头，唯有将所有东西暂时放在这儿。接着，我来到 FIRE2 处，取数个 FIREBREAKS，然后每进入一个画面就放下一个。然后便来到 FIRE3 处，同样地再取数个 FIREBREAKS(玩家注意，每到一处 FIRE 的地方，必须取数个 FIREBREAKS，而它们的光亮只能维持三个山洞。所以，玩家必须依着地图走！)。接着，到 R1 处取一块大石头，之后就到了 FIRE4 处。在前往 FIRE5 途中，经过 PANTHEON OF MOONLIGHT，并和那“星球”谈话。它们说要我找一件东西，而此物能够合适地放在中间的那个洞内，这样才能救出它们。我答应了它们，而后便到了 FIRE5，向下行便到 R2 处，取了第二颗大石头；接着去 FIRE6，然后再到 CAVERN OF TWILIGHT，拿起 GOLD COIN 和第三颗大石；并经过 FIRE7 和 FIRE8，来到 R4，拿起第四颗大石头，再到 FIRE9。在前往 FIRE10 的途中，在 CARAVAN OF EMERALD 处取得一颗 EMERALD。行至 FIRE10，再到 R5 处取最后的一颗大石头。现在便依照原路返回 DOOR 处，并把五颗大石头放在碟上，我的身手不错吧！于



—— 通道　　END═══ 出口

R = HEAVY ROCK　　START═══ 入口

FINE = 有 FIREBARRIES 的地方

▨ = 要用 FLOAT 法术后才能去到

图 3　MAP OF CAVE

是，大门开了，千万不要忘记取回自己的行李。之后返回 ANCIENT WELL，将 GOLD COIN 掉落井内，然后便行到 MOONSTONE。

返回 CAVE 内的 MOONLIGHT 处，把 MOONSTONE 放在缺口里。这两“星球”为了报答我，便决定跟着我。于是，我便得到了第三种法术——FLOAT 法术，而 AMULET 也多了一颗紫色的宝石。接着运用这种法术，我变成了“星球”，来到那个有斜线的地方(地图的右下角)，随后我便到了 VOCALIC RIVER。好热呀！尝试用 DARM 给我的 MAGIC SCROLL 将那些岩浆变成冰，然后取到 IRON KEY。接着，我便用 FLOAT 法术飘回左上角的 CHASM OF OVERFILL 处，并再次成功地飘过 CLIFF。不一会儿，我便能离开山洞了！

● FAERIEWOOD FOREST(图 4)

我终于到达 FIREWOOD FOREST。外面的空气是多么清新！经过 FOREST 时，我不幸被坠落的树枝击中，当场不省人事。

醒来后，我发觉自己却在一个女巫家中，而这个女巫就是 ZANTHIA。在交谈中，她透露我原来是一位王子。现在，她要我去 ENCHANTED FOUNTAIN，并用瓶子去取 MAGIC WATER。到了 FOUNTAIN，我竟然见到 MALCOLM。这个可恶的 MALCOLM 居然把 FOUNTAIN 中的一个 CRYSTAL BALL 拿走。于是原来美丽的水池现在却变成了一个长满野草、没有水的干池。

我一定要想办法取回 CRYSTAL BALL，恢复 FOUNTAIN 的旧貌。到了 FIRE 处，看见有座火山，于是赶紧用

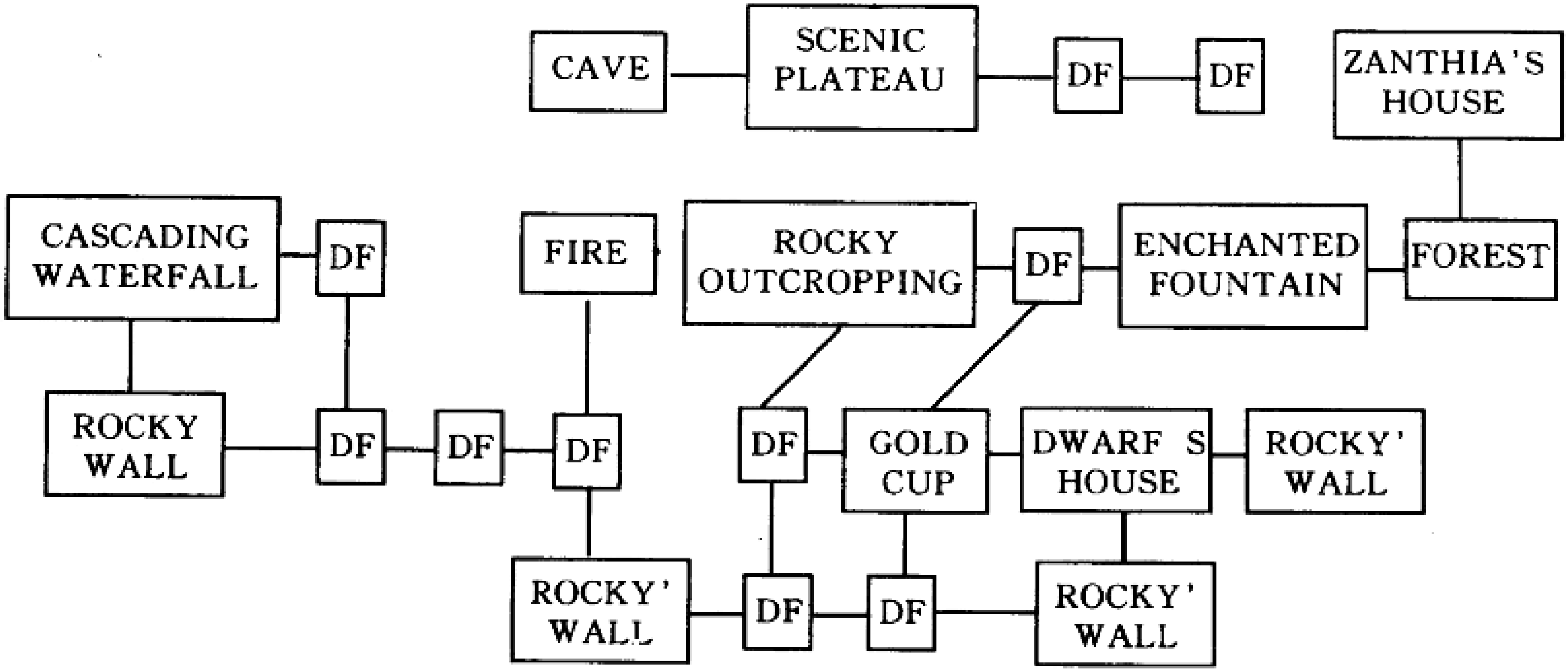


图 4　FAERIEWOOD　FOREST

MAGIC SCROLL 来扑灭它。随后我便见到了 MALCOLM 拿走的 CRYSTAL BALL。

拿到了 CRYSTAL BALL，我立即回到 FOUNTAIN，并把它放回原位。FOUNTAIN 终于变回原状。而后我用 FLASK 盛了一瓶 MAGIC WATER，此时觉得十分口渴，于是将 MAGIC WATER 喝了下去。哗！我竟然又多了一种法术——MAGIC HAND。然后便再盛一瓶 MAGIC WATER，回去找到 ZANTHIA，并给她 MAGIC WATER，她便透露了我的身世。原来我是一位王子，我的父母被 MALCOLM 所杀。ZANTHIA 叫我去城堡杀死 MALCOLM。

但是，现在我要去取 BLUEBERRIES 用来制造 PORTION，因为这个 PORTION 对我很有帮助。于是，我就去 CASCADING WATERFALL 取 BLUEBERRIES。可是回来后却不见了 ZANTHIA，看来只有自己制造 PORTION。一共有三种 PORTION，分别是蓝色、黄色和红色。

● SECRET FOREST(图 5)

首先要制造 BLUE PORTION，方法是把刚取回的 BLUEBERRIES 放入大锅内，再把 SAPPHIRE 也放进去，这样便可制成 BLUE PORTION。制成后便可用 FLASK 来盛着(每种 PORTION 都要取两瓶。想得到更多的 FLASK 很容易，方法是不停地进出 ZANTHIA 的屋，每次回来时便可以得到多一个 FLASK。要把身上的东西掉下，才有地方放置 FLASK，只要六个便足够)。制黄色 PORTION 的方法是把从 CAVE 取回来的 EMERALD 和黄色的 TULIP 放进缸中便可。制红色 PORTION，可先要在 ZANTHIA 家里揭开地毯，然后可以发现一条秘密通道，沿通道能够进到 SECRET

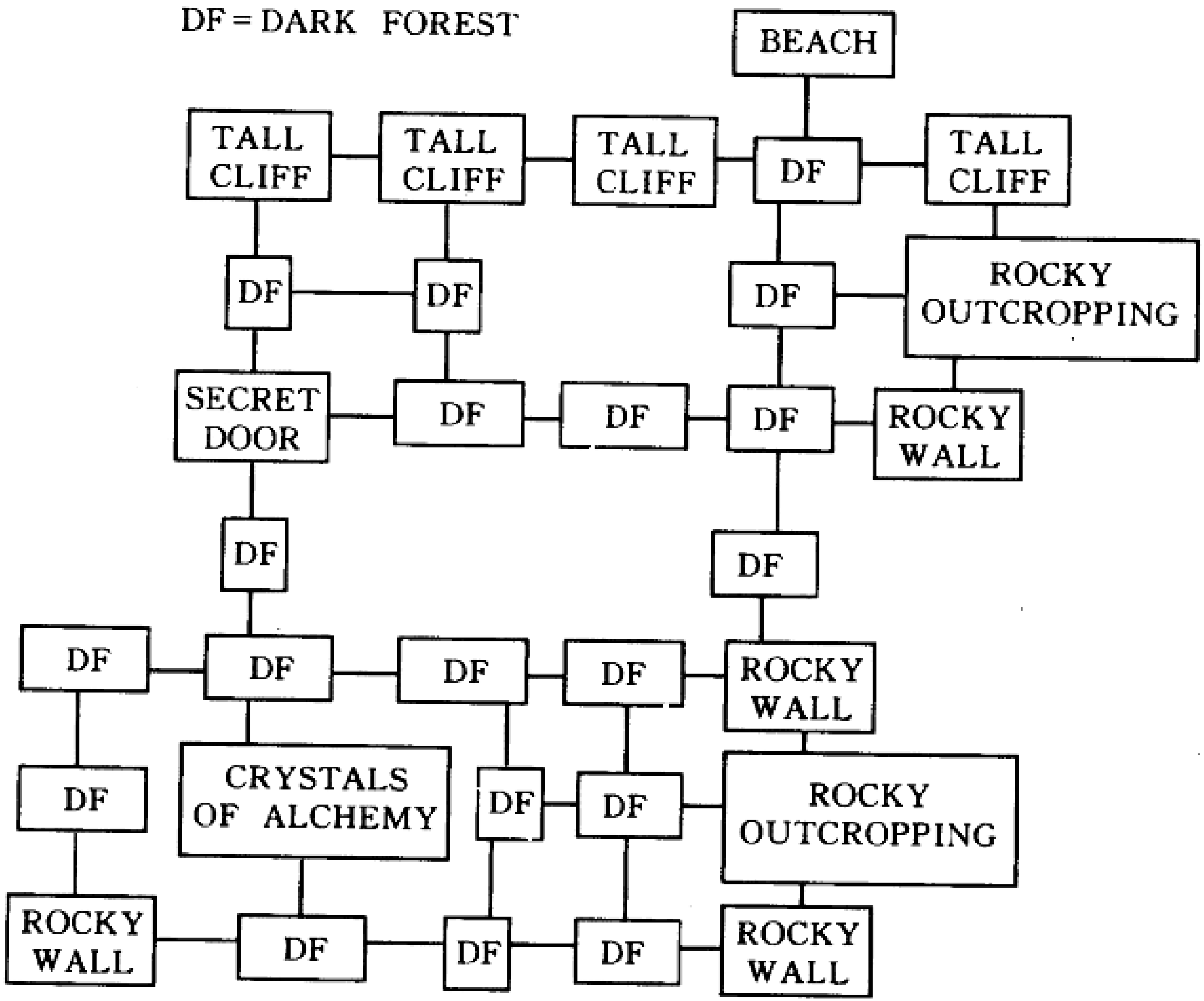


图 5 SECRET FOREST

FOREST。看看旁边的枯树，呀！找到了一颗 RAINBOW STONE，很美丽。之后到 BEACH，摘下一朵红色的 ORCHID。然后返回 ZANTHIA 屋内，把 RED GARNET 和 ORCHID 放进缸里，用 FLASK 来 COLLECT，便得到 RED PORTION。接着返回 SECRET FOREST，到 CRYSTALS OF ALCHEMY 处，那里有一座绿色大水晶，其实那是一台机器，把 PORTION 混合。混合的方法十分简单，只需把两瓶 PORTION 放在 CRYSTAL 那个瓶状的坑纹便可。将 BLUE PORTION 和 RED PORTION 混合便可得到 PURPLE PORTION。再将 BLUE PORTION 加上 YELLOW PORTION 便能制成 GREEN PORTION。最后将 YELLOW PORTION 加入 RED PORTION 就能制成 ORANGE PORTION(玩者可试饮那些 PORTIONS，不过饮之前一定要 SAVE GAME!)。取得全部 PORTIONS 之后，便返回 ZANTHIA 的屋子，取回行李，最要紧取回 APPLE 和 KEY。

接着四处逛逛，见到了一只大金杯吊在天上，哈！用手去取也取不到它。呀！不如用法术可以拿取。就用 MAGIC HAND 试试！果然得手。真倒霉！大金杯突然被一个过路的小矮人拾去，但是我得要把它取回。

于是，我来到 DWARF'S HOUSE，喝下 PURPLE PORTION，使身体变小，因此便进去和他讲数。他说要我得用同样东西和他交换大金杯，于是我就给他一个大 APPLE(苹果)。他接受了，并透露大金杯原来就是在屋外，因此我便离开屋子，在屋外的大树下取回了大金杯。

现在，我已取得了所有东西，可以到 CASTLE 找 MALCOLM 报仇了！回到 SECRET FOREST 里的 BEACH，取一支 ORCHID，接着喝下 ORANGE PORTION，我自动变成了

一匹飞马，一直飞到 CASTLE。

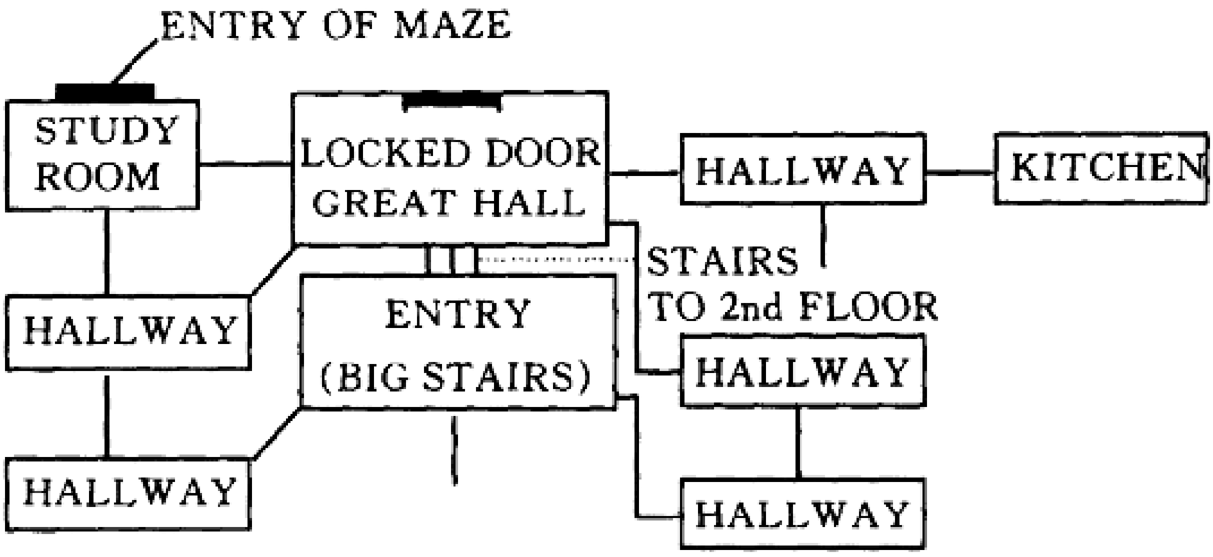


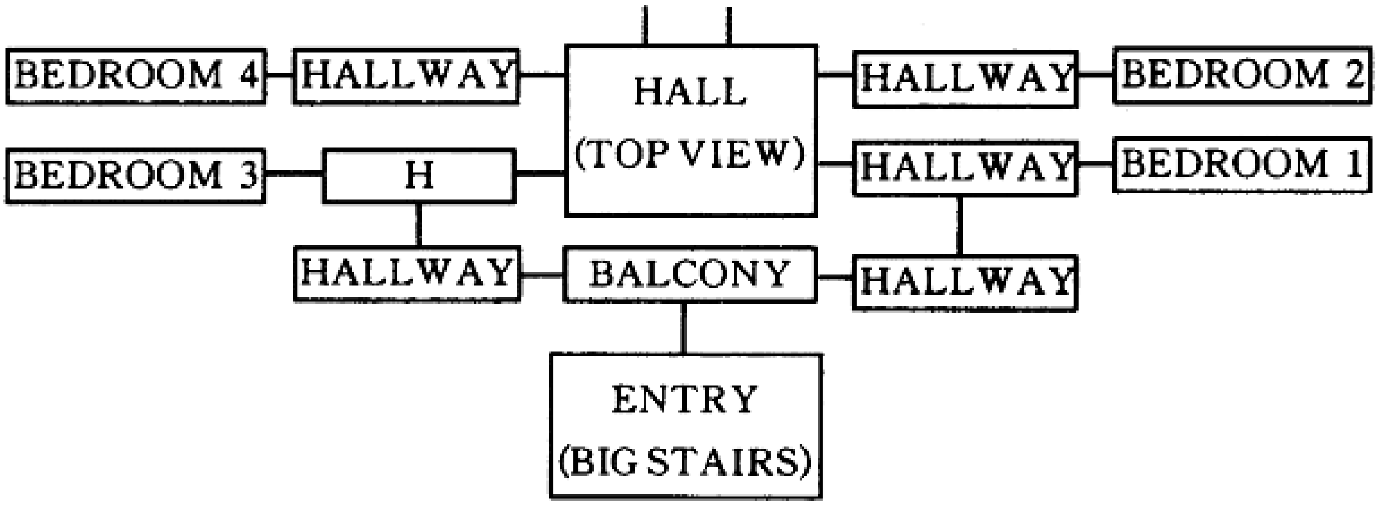
图 6 CASTLE (FIRST FLOOR)

●CASTLE(城堡)

行过一段很狭窄的山边小径后，便看到一个墓碑(图 6)。真惨！原来那墓碑是用来纪念我父母的。为了表示对他们的尊敬和怀念，我便把一朵 ORCHID 放在墓碑前。突然间，墓碑上走出一个人，原来她就是我的妈妈。她为了回报我对她的关心，于是便给我另一种法术——INVISIBILITY(隐身术)，并且告诉我必须取得金杯。说毕，她便返回坟墓了。

接着，我到 CASTLE 门前，看见两条龙。如果被它们发现，必死无疑。于是我便用妈妈教我的隐身术隐形，并使用从 CAVE 拿来的 KEY(钥匙)来开启大闸，那么便能顺利地进入 CASTLE。进入 CASTLE 后，MALCOLM 突然走出，并告诉我 HERMAN 已被他抓住，囚禁在城堡内，之后 MALCOLM 便离开。可恶的 MALCOLM 竟然连 HERMAN 也不放过，现在我就要去找他！

我踏上梯级，来到城堡的上层。走到 H 时（图 7），看见 HERMAN 拿着我祖父的 SAW。他全身中毒，凶神恶煞！于是我就用 CURE 法术将他暂时催眠。



H—HERMAN　APPEARS

图 7　CASTLE　(SECOND　FLOOR)

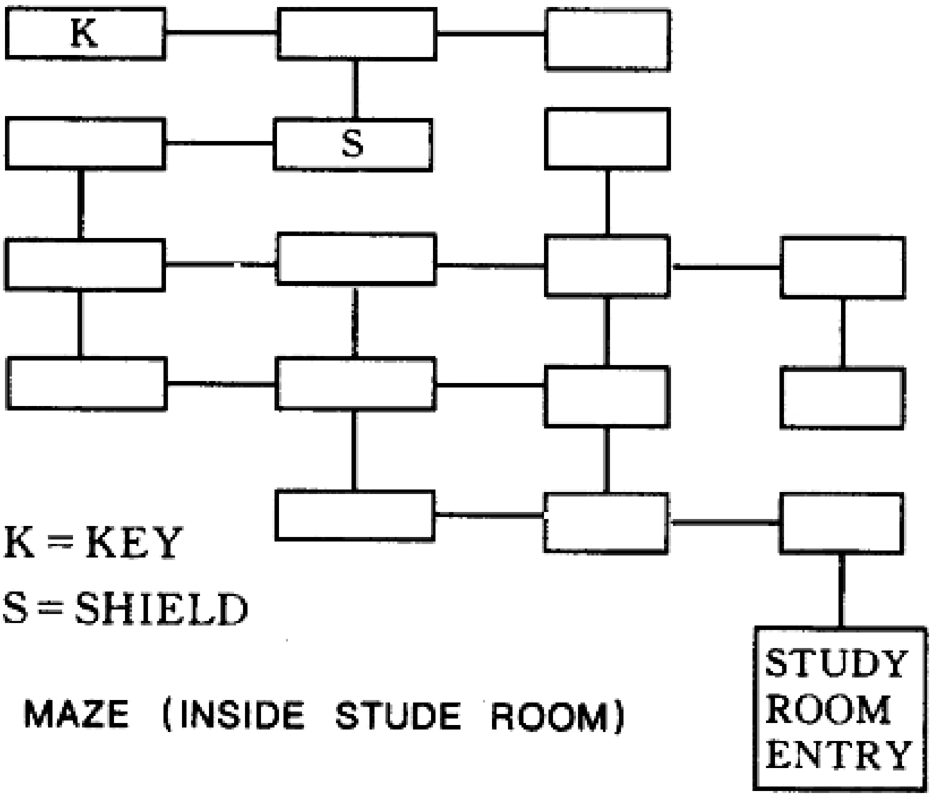


图 8　MAZE（INSIDE　STUDE　ROOM）

现在应怎样才能找到 MALCOLM 呢？我回到下层（图 8），来到 STUDY ROOM 处。那间房非常特别，因为那里有一个大

头在墙上。呀!这可能是一个机关。果然,当我用手推它时,墙壁和地下居然在旋转,于是我便进入了迷宫。走到S处,便会发现一个发光的SHIELD。不用怕! 只要用法术MAGIC HAND把它拿下。接着到了K处,地上有一块凸起的石头,把它拿起后,在洞里可找到第一个GOLD KEY(金钥匙),拿起它,返回STUDY ROOM。

在STUDY ROOM的两旁有八个书架,每个书架的书都代表一个英文字母,这些书同时又是另一个机关,只要取出代表O、P、E和N的书,墙的旋转机关便会动,而后便能得到皇冠。

稍后我来到KITCHEN,那里一片凌乱,在右面的桌下可以找到一支手杖。现在是前往上层的时候了,先到BED ROOM1,在房间的柜上可找到ZANTHIA的十字架,显然ZANTHIA也被MALCOLM抓住了。到了BED ROOM2后,见到一尊石像,原来这就是DARM!再看看桌上,发现一只独角兽,拿起它。紧接着到了BED ROOM3,见到已变成石像的ZANTHIA,从桌上取得HOURGLASS。呀!原来这里有一排钟,这些钟发出的声音分别是DO、RE、ME、FA。玩玩它吧!

原来这也是一个机关,因为只要顺序发出DO、FA、ME、RE的音,墙上的画便会升起,于是便得到第二个GOLD KEY。再到BED ROOM4,又看见了一个石像,她是BRYNN!我带上FISH。MALCOLM,我现在就要找你为他们报仇!

接着我来到HALL(下层),那里有一道LOCKED DOOR,我想MALCOLM一定在里面。于是,我便用两个GOLD KEY开它,接着便进了一间房间。那间房里有三个红色的垫子,我便把三种东西放在垫子上,这样才能打开那个大铁门。中间的垫子当然是放皇冠,而左面的是放手杖,右面则

放金杯,这样那大铁门便开了。

● 最后之战

突然,MALCOLM 走了出来,想阻挡我的去路。于是,我愤怒地打了他一拳。他也十分气愤,于是我们走到右边的 CHAMBER OF KYRAGEN 里决一死战。

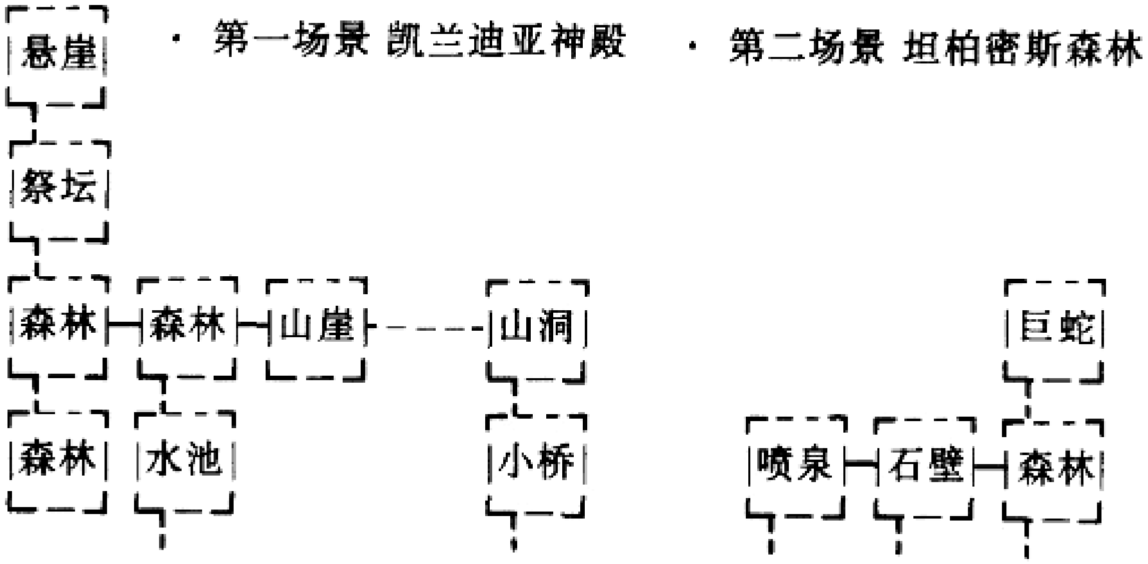
哈!我可用 INVISIBILITY 法术,那么我便能避过他发出的火球。最后我来到 MIRROR(镜子)前,那 MIRROR 会把他射出的火球反射。这样,MALCOLM 便化成了石像,同时我也医治好了 KYRAGEN。最高兴是所有被 MALCOLM 变成石像的人都变回原形,包括我的祖父,而整个森林也恢复了和平!

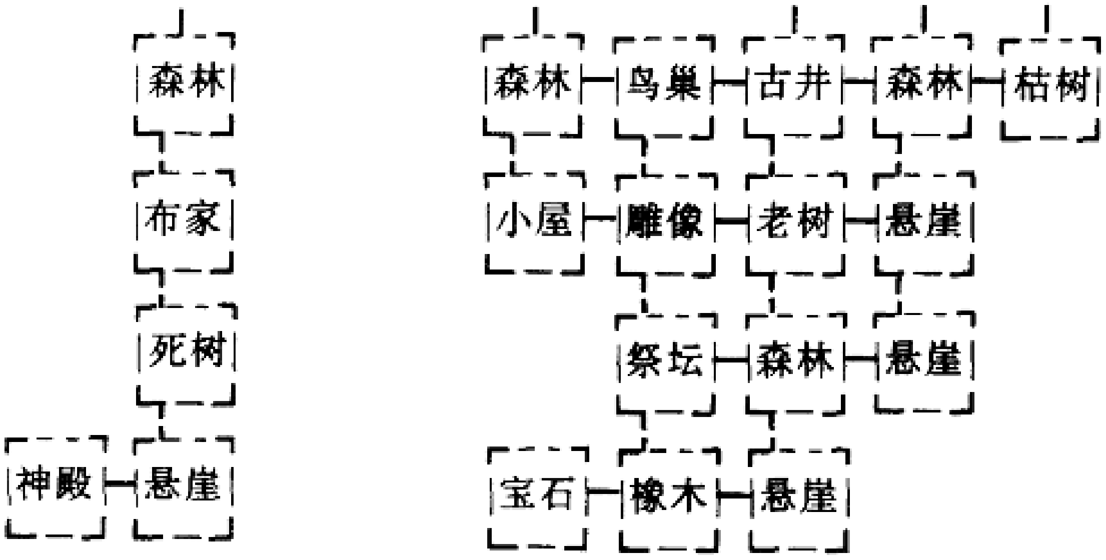
[过关要点]

为进一步便利广大玩家,特附中文地图及各地点必须完成之要点如下,供参考。

■第一场景和第二场景

▲场景地图





▲**注意点**

· 记得拿笔记，桌下有锯子。

· 玫瑰花要拿两朵。

· 眼泪可以救活一棵树，然后就可以得到一颗弹珠。

· 弹珠可以修好祭坛，再将银玫瑰放在祭坛上，就……

· 将锯子交给赫曼后，可以回神殿一趟，再回来桥已修好了，但……

· 到了坦柏密斯森林，先找到橡树果实、松果和胡桃，将三样投入枯死的树，培养出一株灌木异形巨花，得到恢复体力的法术。

· 利用法术医治小鸟，它将会给你一支羽毛，拿给达恩吧。

· 拿红宝石时会被毒蛇咬伤，当拿到宝石后别忘了疗伤。

· 太阳石在喷泉，找一找就有了，郁金香蛮漂亮的，拿一朵吧。

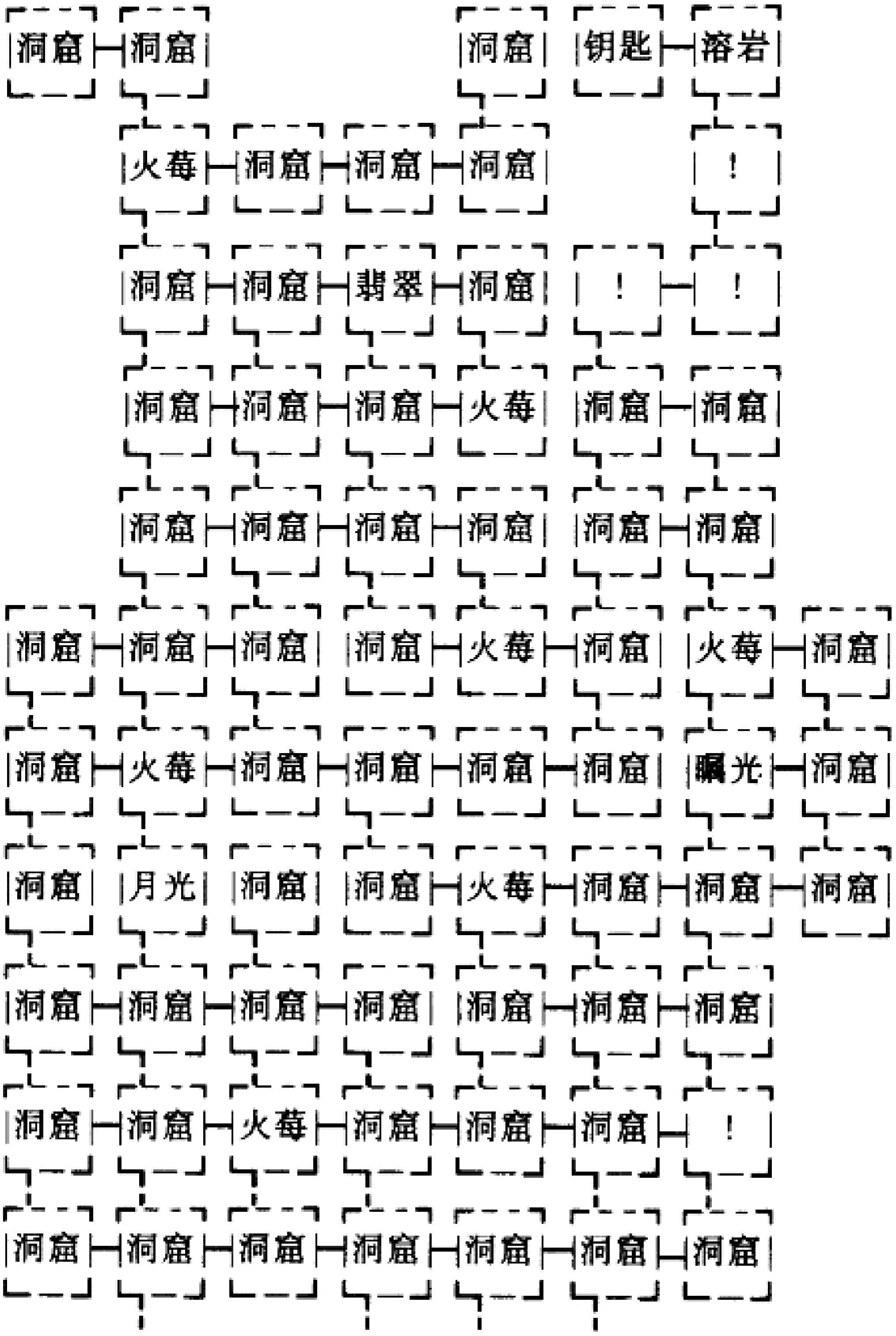
· 生日石的排法：太阳石，紫水晶，蛋白石，红宝石(宝石可能会在前面关卡)。

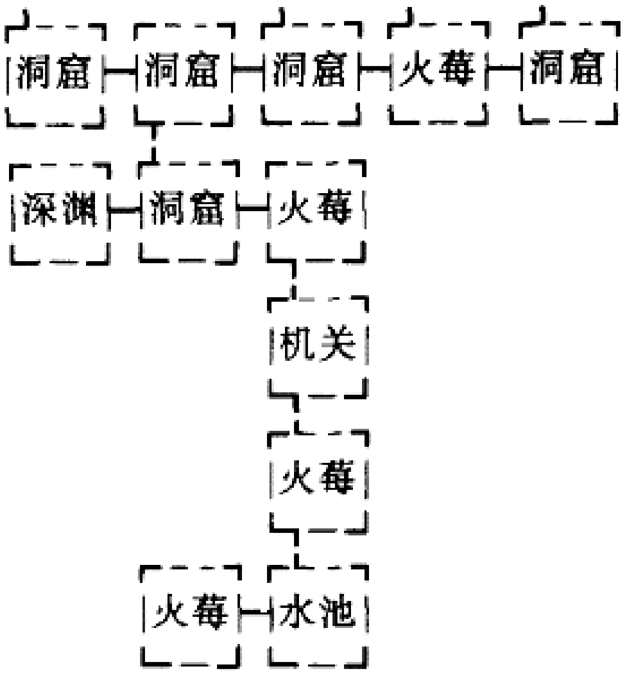
· 后面关卡须要物品：黄玉，郁金香，拓榴石，卷轴，玫瑰，

蓝宝石。

■第三场场景

▲场景地图——巨蛇洞穴





▲注意点

· 洞窟中都有火莓，但火莓顶多只能通过三个洞窟，所以你必须记得存档。

· 进入巨蛇洞穴后，会因为触动机关而……，你必须找到四块石头。

· 在瞩光之地可拿一枚金币，回到洞外的古井，投下去许个愿。

· 拿到月光石，回到月光神殿，将月光石镶在洞上……

· 拿到飞行术便可通过无底深渊了。

· 经过溶岩时，试试你的卷轴。

· 此时身上还要有紫玫瑰、郁金香、黄玉、拓榴石、卷轴、钥匙和蓝宝石。

■第四场景

▲场景地图——天使森林

悬崖
崖边
石壁
海滩
森林
森林
森林
森林
石壁
崖边
石壁
悬崖
森林
森林
森林
森林
悬崖
森林
森林
森林
森林
森林
悬崖
森林
树桩
森林
森林
?
森林
珊家
森林
森林
石壁
森林
石壁
森林
喷泉
空地
石壁
森林
森林
森林
森林
高地
水晶
森林
森林
山洞
崖边
崖边
石壁
森林
森林
森林
瀑布
石壁

▲注意点

· 一到天使森林有颗苹果，别吃掉它，以后大有用处！

· 来到这关除了卷轴，其他可以先放在珊西亚的家。

· 在水晶一处发现有棵燃烧的树，应利用卷轴。

· 喝了喷泉的水多了破解的法术。

· 当你采完蓝莓，回到珊西亚家，发觉她已经不在了，将蓝水晶及蓝莓丢进锅子，用瓶子装起来，仔细一看发觉有通道。

· 海滩旁有兰花，应拿一朵。

· 回到珊西亚的家，将拓榴石、兰花放入，装两瓶起来，再将黄玉、郁金香放入，装一瓶。

· 将配好的药带着，到问号的地方配药，红配蓝等于缩小药，红配黄等于飞马，将配好的要带着，别乱喝！

· 空地旁的森林飘浮着一个皇家圣杯，应破解它！

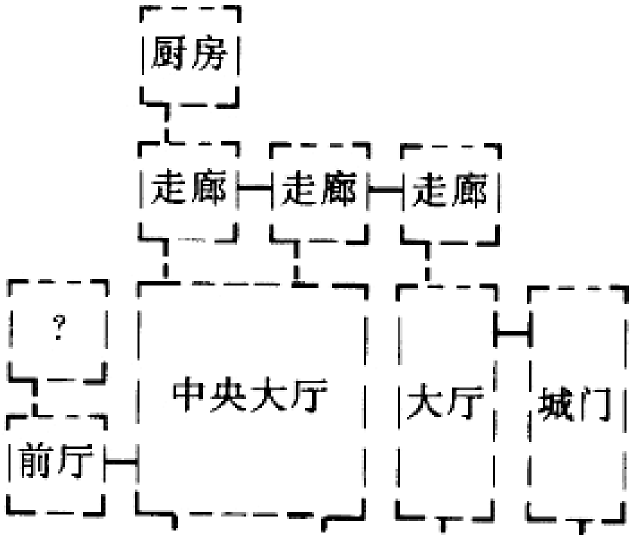
· 用缩小的药水便可以进入小矮人的家，和他交谈，给他那颗有虫的苹果。

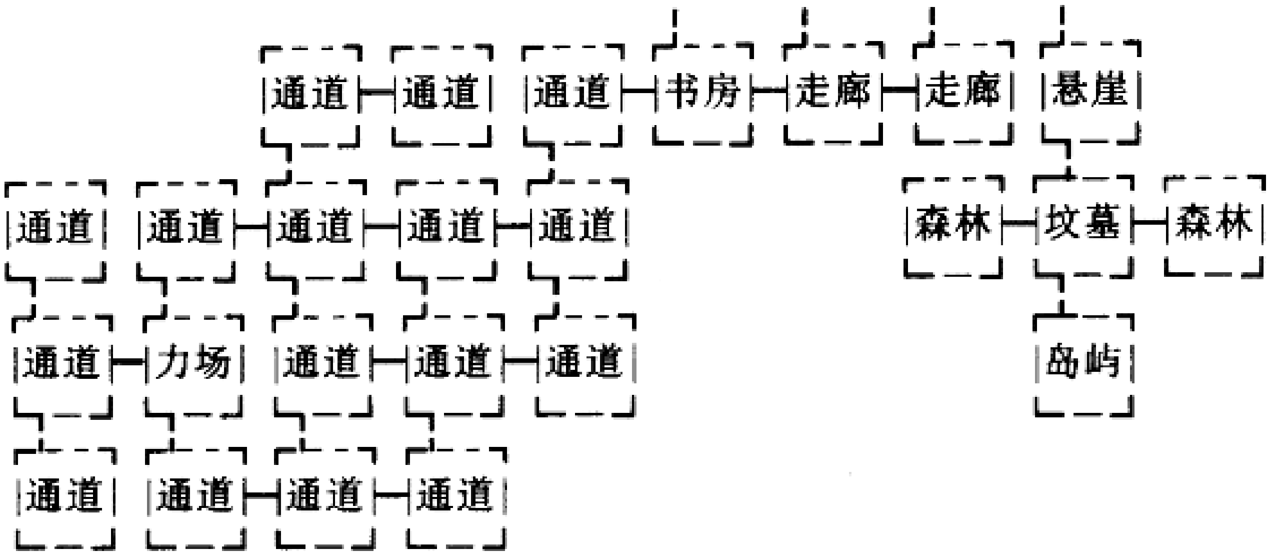
· 拿到圣杯后便可以到热带海滩，喝下另一瓶药水。

· 后面关卡必须物品：钥匙、圣杯和玫瑰。

■第五场景

▲场景地图——城堡及 1 楼





▲**注意点**

· 把玫瑰放在墓上,可得隐形术。

· 来到城门先用隐形术,然后用钥匙打开门。

· 在厨房可以找到权杖。

· 到了书房把阴、阳、逆、转四本书拉出来,便可拿到皇冠。

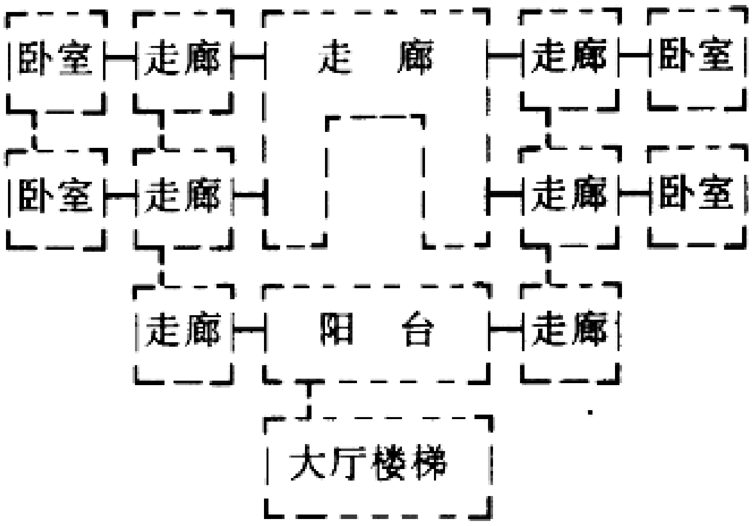
· 到了力场,用破解就可以通过,左边通到地板下藏着一把钥匙。

· 到了二楼,某一房间有类似敲钟的东西,敲法是绿→白→黄→紫,可得一把钥匙。

· 进入前厅,在三个红色垫子上从左起依次放下手杖、皇冠、圣杯,此时你会进入放宝石的房间,立刻实施隐形术且站在镜子之前,然后……

■第六场景

▲**场景地图——城堡二楼**


卧室
走廊
走 廊
走廊
卧室
卧室
走廊
走廊
卧室
走廊
阳 台
走廊
大厅楼梯

凯兰迪亚传说之Ⅱ——命运之手

[资料卡]

游戏名称：凯兰迪亚传说之Ⅱ——命运之手

类　　型：AVG＋RPG

出版公司：WESTWOOD STUDIO

发行公司：VIRGIN

最低配置：486/33＋4M 内存

推荐配置：486/66＋8M 内存＋16 位声卡

运行环境：DOS5.0 以上

[提　　要]

WESTWOOD STUDIO 是著名出版集团 VIRGIN 属下的一个出色的游戏制作小组，它推出的沙丘魔堡系列、黑暗王座系列以及凯兰迪亚系列都是玩家们有口皆碑的经典游戏。1995 年的作品《命令与征服(C&C)》风靡全球，几乎成为每个

游戏迷的必修课。1996 年推出的续作《红色警报(RED ALERT)》又一次掀起即时战斗的新高潮，特别是在新兴的互联网络游戏上占据了一席之地。

《命运之手》系列是相当不错的角色扮演游戏，其特点可以概括为健康、轻松、优美。游戏的画面承袭了《凯兰迪亚传说》的风格，清新明快，色彩大多采用绿、蓝、白等令人悦目的明亮色，对保护视力大有好处。它像一出清新的童话剧，堪称是适合各种发烧程度、各个年龄层次的人士一试身手的"绿色环保"游戏。

[攻　　略]

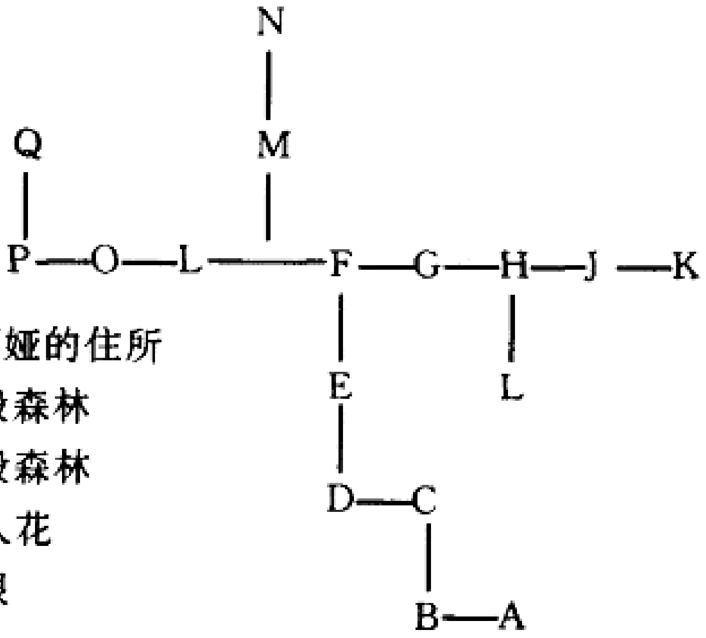
WESTWOOD STUDIO 继《凯兰迪亚传说》之后，又推出了第二集《命运之手》，这次的主角不是王子布兰多(BRANDON)，而是可爱的女巫师辛西娅(ZANTHIA)。故事背景是，不知发生了什么事，凯兰迪亚的大地开始一点点地消失，全国的巫师聚在一起也想不出办法，最后巫师们破例请了一个非巫师的人——马克(MARKO THE MORON)及他的"帮手"(一只有一个人高的手掌)相助。巨手似乎对此事相当了解，指出只要到地心找到锚石(ANCHOR STONE)便可解决问题，而你——辛西娅最终被挑选出来，肩负起找锚石的重任。故事就从这里开始……

● 失窃

我和助手 FAUN 正想多找一些蓝浆果(BLUE BERRIES)以制造传送门到地心，可是实验室遭到来历不明者的洗劫，很多东西都不见了，难道我真的要一步一步走着到地心去吗？我不甘心地反复搜寻，果然有所收获。我在靠近门口

的紫色地毯下找到一个烧瓶(FLASK)，又在画面右上方的书架找到另一个烧瓶，并在房内拿到了一只蓝浆果。可惜找回的东西太少，我还是无法凑够施行魔法所需的用具。没办法，我嘱咐 FAUN 好好看家后便准备出发。当然，出屋前我还得换换服装，谁让爱美是女人的天性呢！

辛西娅住所



A：辛西娅的住所
B：一般森林
C：一般森林
D：食人花
E：树根
F：船夫
G：桥　H：一般森林　I：音乐虫
J：山洞　K：骷髅宝藏　L：一般森林
M：赫伯的屋外　N：赫伯的屋
O：浮沙　P：一般森林　Q：温泉

图 1

出屋后向北行(图 1 C)，发现地上有蘑菇，当然拿了它，这可是魔法中经常会用到的材料呢！向西行(图 1 D)，哇！居然有食人花，真是大千世界无奇不有，为了安全起见，还是不要走得太近。看看树洞，哈！找回了魔法书。偷了东西果然心虚，一定是藏在这儿等天黑了再拿走。向北行，看到了奇怪的树根(扭七扭八的，折断了居然还可以动)，自然拿它一段；另外，还

拿了洋葱(ONION，在地面只露出几株像草的东西)。到了船夫那儿，问他可否免费送我过河，他居然一个子儿也不肯少收(真是鼠目寸光，我可是拯救世界的人呀)。

● 音乐虫

不理他，向右行，看到有两个人在桥底钓鱼，他们倒挺悠闲，可惜我可没空看他们磨时间。继续向右行，遇到了马克和巨手，他向我大献殷勤，说要主动帮我；不过看他笨手笨脚的，还是算了吧！拿了画面中间的洋葱后，向下行就看到了音乐虫(MUSICAL BUG)，它们会闪烁并发出音乐，真有趣，喂它们吃蓝浆果，它们会依次闪烁并奏出音乐(建议各位把闪烁的次序写下来，笔者的次序是：红、橙、蓝、靛青、紫、黄、绿)。回到船夫处，再向左行，在雀巢中找到一根羽毛，然后向北到达赫伯(HERB)的屋外，它的屋外居然有火浆果(FIRE Berries，照明之用)，不过太热我拿不了。我先用烧瓶在沼泽拿些水，再浇到火浆果上便可以降低温度，这样便拿到了(拿一次就够了)。进入赫伯屋内，可以拿到植物肥料(PLANT FOOD)、小木凳(红色的，在画面中间，唯一没青蛙的那张)及一个烧瓶。和赫伯及青蛙谈话不得要领，但得知有一处宝藏，只是不知在何处。

离开后到了浮沙池(图10)，看到池中有把钥匙，但走不过去。左瞅右看发现池边有一株被劈去一大半的树，使出全身的力气试着把它推倒，哈！成功了，大树倒在池上，成了一座独木桥。看来我的力气还不算太弱，健美总算没白练。

● 蛇发魔女

拿了钥匙再向左行，又有一个树洞，仔细瞧瞧，嘿！找到了

混合魔法用的锅(CAULDRON),虽然找回的这个只是个便携式的,但总好过没有。一回头,哇,一只鳄鱼不怀好意地向我游来(可别轻易靠近,否则可就惨了),我把一个洋葱喂给它(拿羽毛撩它的鼻孔也行),鳄鱼竟然像人一样哭了!我乘机用烧瓶接了一些珍贵的“鳄鱼眼泪”备用。再向北就到了温泉,在那里拿到了硫磺石(画面左上方)及用烧瓶装一瓶热水就走。回到与马克相遇的山洞前(图 1 H),混好了沼泽之蛇咒(SWAMP SNAKE),依次序把树根、硫磺石、洋葱、鳄鱼泪、小木凳、热水等物品放入锅内,咒即完成。用空烧瓶在锅内取了一瓶便进入山洞。洞内有只大老鼠挡路,把它摇醒(用鼠标去点击它),它还龇牙咧嘴地示威。看来不给它一点颜色是不行,于是我把那瓶沼泽之蛇咒的药水喝了,立时变成蛇发魔女的模样,把那胆小的老鼠吓走,然后便向右走入了藏宝的地方。宝藏肯定在骷髅内,按按它的牙齿会发觉和音乐虫一样闪光及发声,于是我便照音乐虫发光的次序去按牙齿(图 2,依数字顺序去按)。果然灵验,骷髅张开口后看到宝箱,用浮沙池拿到的骷髅钥匙开了便得到一个魔法磁石棒,它可以点铅成金!

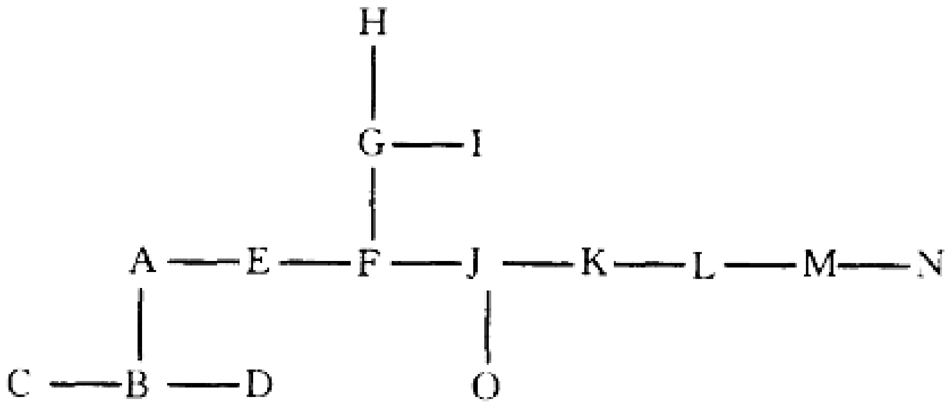
骷髅宝藏地图

7	5		2
4	1	6	3

图 2

在箱内还有一块过期芝士(奶酪),到桥边把芝士给那钓鱼的两人,他们居然用它钓到了鱼!不过让人生气的是,这两个家伙把鱼钓到手后,居然连招呼也不打一声,拉起锚就划走了。只好继续到处走,哎呀,那被食人花捉住拼命挣扎的不正是马克吗?还说要帮我,看看到底是谁帮谁!我把肥料给了另一株食人花,它便帮我咬那株食人花,救了马克。我可没心情多理他,向右行河边有一个小码头,渔夫的小船停在那儿,我拿了船上的锚并用魔法磁石把它变成金的,这下终于有钱过河了。回到船夫处,发觉船被恐龙信差伯纳

(BONER)降落时不小心弄坏了，真是的，要是早点送我过河不就不会有事了。现在只有希望伯纳能带我飞过河了，但它要我帮它找回遗失了的四封信才肯，没办法，只有照做。走遍四方，终于找齐了四封信，它们分别在：骷髅手(图 1 O)、温泉(图 1 Q)、音乐虫(图 1 I)及我的屋顶(图 1 A)。把四封信给它后便送我过河，这时因那金锚已没用，且十分沉重，所以我就从天上抛了下去(真可惜)。伯纳把我送到村落并叫我帮它送信。它降落的功夫太差，我一个倒栽葱跌进草垛，身上物品全弄掉了。



A：稻草堆，降落地　　B：农夫和幼龙
C：水力发电磨坊　　D：农田
E：城门　　F：海马喷泉
G：酒吧门外　　H：酒吧
I：芥末店　　J：鱼形屋
K：石兔　　L、M：断崖
N：祭坛　　O：码头

图 3

● 鬼找替身

我从稻草堆中爬了出来，换了服装后先拿了地上的信，在稻草堆内找回我的烧瓶。然后到农夫和小恐龙处(图 3 B)，拿

了地上的碗(恐龙会哭)及农夫身后那瓶醋(VINEGAR),便把信交给农夫。向左行,看到了传统的凯兰迪亚机器(真特别),可是它现在不动,要令它动才有用。我先扭开水管的阀门(画面右下方),并弄走了卡住水轮的木棒,机器便动了起来。

去到农田(图 3 D),找回魔法磁石并用象鼻水管替田地浇水,红萝卜(RADISH)及卷心菜(LETTULE)便长了出来(比用了 101 还快),我每样拿了一株便离去。回到稻草堆(图 3 A),一个鬼从稻草堆飘出来(如果没有鬼,可先到其他画面走走再回来),它想找个身体用,我便先用一个空烧瓶把它装起来。回到田里,把鬼放到稻草人身上,鬼便附身其上,欢天喜地地走了。回到农夫那儿,看到他正在满世界地追稻草人,要它返回岗位(谁会相信稻草人也要跳槽)。到了机器那里(图 3 C),把红萝卜放到“手”下面去压碎,用拿来的碗取回碎萝卜,再把醋倒在碗里,芥末(MUSTARD)便弄成了。

到草场处,用烧瓶在羊身上挤到羊奶,并拿到小麦。回到农夫处,从左面的门进入地窖,把羊奶倒入芝士机造芝士(倒奶下去并压下杠杆),拿了芝士及右上方的四个马蹄铁和剪刀。回到地面,去机器那边,先把芥末倒入锅内,把小麦放到“手”下压成面粉,用碗拿回面粉,倒入锅内,再把卷心菜及芝士也一并放入锅内,三明治咒语便成了!用空烧瓶盛一瓶,再把它点在自己身上便得到了三明治。把一个马蹄铁(U 型)接触那些电,便做成了磁铁。在城门外(图 3 E),放下三明治,趁两个守卫出来抢的时候就可以进城了。

- 海盗之夜

在海马的嘴里拿了木棒,向北到了酒吧门前,门左方有七

个圆形，按它们同样会闪烁和发声。我再依音乐虫的次序去按（见图 4，依数字顺序去按），便解开了门锁，终于可打开酒吧了。

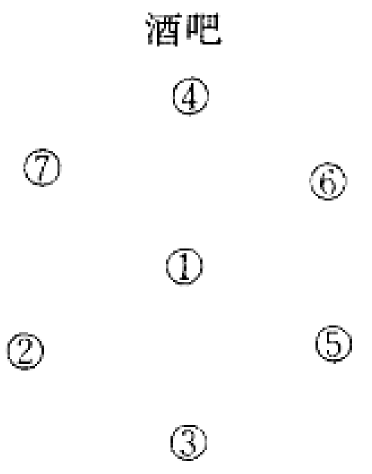


图 4

进入酒吧后，先拿了酒杯，在画面右上方的酒桶拿酒喝，喝够了便拿一杯放入物品栏内。在左下方的桶拿了拖肥（TAFFY，太妃糖）和众人谈话后，发觉他们不是水手便是海盗，问他们能否送我到能通往地心的火山岛，这些一向自吹天不怕地不怕的家伙居然全都怕死，不肯去。哼！胆小鬼算什么海盗。我正想离开时，一个海盗开始念诗，原来今晚刚好是海盗之夜，每个人都要诵诗一首才能离开！我便在讲台上拿了一首念起来，这次可以走了。

● 好赌的八爪鱼

出门后看到一只大八爪鱼（章鱼）拦在路上开赌局（赌瘾真大，爬上岸也要赌），可是我身上没钱，赌无可赌。我想返回酒吧去借点钱，但进门发现他们正打成一团，正想劝止（用鼠标按穿蓝条衫的人两次）发觉有人的金牙被打掉在地（真够激烈的），想捡却被人抢回去了。我灵机一动，用魔法磁石把它变成铅牙，这下没人跟我抢了，把牙齿放入物品栏；再用磁石轻轻一点，哈，它又变成了金牙。现在有钱和八爪鱼赌了，在赌之前要先放下 U 型马蹄铁（西方人迷信马蹄铁能带来好运，用后注意保存好。不要用带磁性的那个）再和它赌。八爪鱼的赌法十分简单，只要猜中小石子在哪个碟子之下即可。我把金牙交给它下注，然后就开始猜，由于有马蹄铁带来好运，所以我是

随意一猜便能每猜必中，当赢到三只金牙后就可离开。

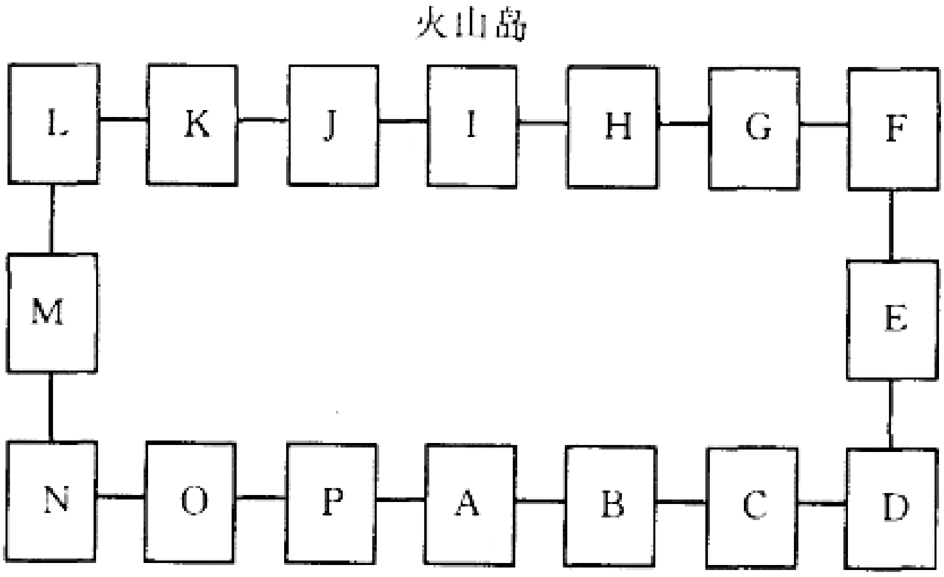
回到农夫和小恐龙处（图 3 B），把碗放在地上再拿起，那小恐龙便哭了起来，我趁机用烧瓶接了一些眼泪。向左走到机器处把三颗金牙压成金币，然后去鱼形屋（图 3 J），把左下角的东西捡起来（卷布，WRAPPER，没什么用，可以不拿）。把魔法书页放回魔术书后，向右走见到石兔（图 3 K），用拖肥糖在兔子脚上取下兔子的足印。向右走就到了断崖，我只是魔术师而不是运动健将呀，如何能过去？终于想到用木棒把藤条（VINE）撩起来，拉着它便可以荡到对面了（以后每次经过这里都如法炮制）。继续右行便来到了祭坛。现在可以做怀疑之咒（SKEPTIC）了，先把橙皮放到碗内，再加入在酒吧内拿的酒，这样便得到了甜酸酱（SWEET & SOUR SAUCE）；然后把刚才带来好运赢了八爪鱼的幸运马蹄铁放入锅里，接着再放兔子脚印、甜酸酱及恐龙眼泪，这时锅里的东西变成了紫色，用烧瓶装上一瓶，把它放在祭坛上咒语即成，依次把所有的空烧瓶都装上药剂并放在祭坛上。返回鱼形屋，把一瓶怀疑之咒给守门的守卫，他便走开。进入房子发现马克又被捉，而且发现守卫习惯地把牢门钥匙扔到水里，似乎就算杀了他也弄不到钥匙。

● 脱狱

掉头到芥末店（图 3 I），把一瓶药水用在店主身上，和他谈话买船票，把三个金币给他便拿到了船票。返回鱼屋，用磁石于画面右下方的水里（有三点灰色的地方），用磁力把钥匙吸上来，然后打开牢门把马克放出来。似乎钥匙开门声把守卫引了回来，他一怒把我捉住并锁入牢中。待他走后我故计重施，

欲用磁石把窗下的钥匙吸过来，不料被守卫发现，他一发狠竟把钥匙扔出窗外落入水中。我不甘心，另想办法，功夫不负有心人，我幸运地在地毯下找到了线，而马克身上竟然又刚好有钩（无巧不成书！），我便把线拴上这临时的鱼钩抛出窗外，竟钓上一条大鱼（又是无巧不成书？），而钥匙竟就在鱼肚子里（想象力真丰富！）。于是毫不客气地放了自己及马克。检查一下身上还有没有怀疑之咒药剂（没有的话到祭坛去弄），接着到码头（图3O），把药剂用在船长身上，再给他船票就上了船。船由奇妙的动力驱动，而驾驶方式竟然是自动导航！

自动化更好捣鬼，我把磁铁放在舵轮下的绳堆里，罗盘便大受影响，一时方向大乱，终于开到了火山岛。



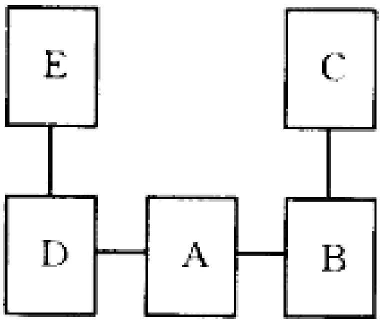
A：上岸地点，通往地底的洞
B：一般石地　　C：第一个接待处
D：通往地底的洞　　E—G：一般石地
H：第二个接待处　　I—M：一般石地
N：第三个接待处　　O：一般石地
P：一般石地，木棒

图5

● 向地心进发

火山岛是个环形岛(图 5 A),我仔细一检查,发现身上只剩下魔法磁石。环岛一周后发觉有两个地方可以通往地心(图 5 A 及 D),但每次往下跳都被风吹开,只好去问人。我来到两母子处(图 5 C),向他们询问关于地心的事。他们倒是颇热情,慷慨地送了一支羽毛笔做见面礼,可惜话锋一转就露出了真面目,开口向我要六个沙币(SAND DOLLAR)才肯告诉我。没办法,我只有跑遍全岛去找沙币(顺便捡了不少海星、贝壳,最主要的是别忘了捡两块大石头及图 5 P 处的木棒),把足够的沙币给母子俩。贪心的家伙竟然又要海星和贝壳,幸好我早有准备,给就给吧。结果,他们只是告诉我从通风口跳下去就行了(从其他两处得到的答复也一样)。跳就跳吧,还好,没蒙我,终于到地底了(图 6)。

● 侏罗纪公园



A:开始之地　B:恐龙 T.REX
C:剑龙　D:三犄龙　E:锚石室

图 6

落地后由于衣服弄破了,我换了一身衣服(图 6 A)。定下神后经右上方的桥来到 T.REX 恐龙的地方。我拾起木棒和石头,再在左下方的树上拿了树绒毛(CRYSTAL TREEFLUFF),之后向北行到了剑龙的地方。我拿到了心形的铅(及其他可以拿的东西),之后我把木棒抛给剑龙。它居然像在马戏团受过训练一般又把木棒抛了回来,真好玩,再来一次,好家伙,这次它可没接好,把山洞都撞塌了一块,中央那鱼形物上的其中一洞被封死了(记着拿回木棒)。走到鱼形物

处，由于一个洞口被封死，另一个洞的压力大增，我被吹上了山洞顶，顺手拿了两颗圆石。接着我到三犄龙处拿了烧瓶及石头，然后用魔法磁石把心形铅变成金心，这下好了，我可以弄小熊咒了。

把树绒放入锅内，再放入金心，最后是黑圆石，小熊咒便完成。用烧瓶拿了一瓶，把它用在自己身上便得到一只小熊！把小熊放进物品栏内，然后到 T. REX 那处（经绿色桥），因有小熊的关系，这次可以骑它了（方法和刚才船长用蚯蚓去引鱼拉船一样）。骑完它后便拿回我刚才弄破的衣服破布。接着走到三犄龙那处。画面左上方应该就是锚室，可是我没有足够的力量去开门，于是只好用计了。把红布用在三犄龙的头上（龙的头一定要向西北，如果不是，离开画面再进入），三犄龙便替我撞开了门（斗牛士的第二职业——“斗龙士”?）。终于见到了锚石了，而马克居然在此时出现（他怎有这么大的能耐到达地心?），说了什么凯兰迪亚的消失事件其实和在天上管理凯兰迪亚的命运之轮（WHEEL OF FATE）有关，说完便被“巨手”捉去了。因我不放心凯兰迪亚的情况，所以和 FAUN 通话（用便携式“全球通”大哥大?），得知情况越来越糟了。我拿了一块锚石后便用一块石头塞住熔岩喷管，接着再把地洞内所有的熔岩喷管用石头塞住之后到原本三犄龙所在的地方（图⑥D），踏上中央熔岩上的木板，由于其他喷管被我塞住了，所以压力大增，我便被熔岩喷到天上（真的可以吗?）。降落后发觉身处一高山上，由于寒冷所以我又换了服装，这次是登山装。可我身上的物品又只剩下了魔法磁石，先拿了刚刚由我弄出来的地洞内的烧瓶，再拿了地上的松果（DINECONE）。向右的路有怪树守着过不去，只好向左转。在右上的石上拿青苔（MOSS）两次，那石头便滚动起来（西方谚语说：滚动的石头不

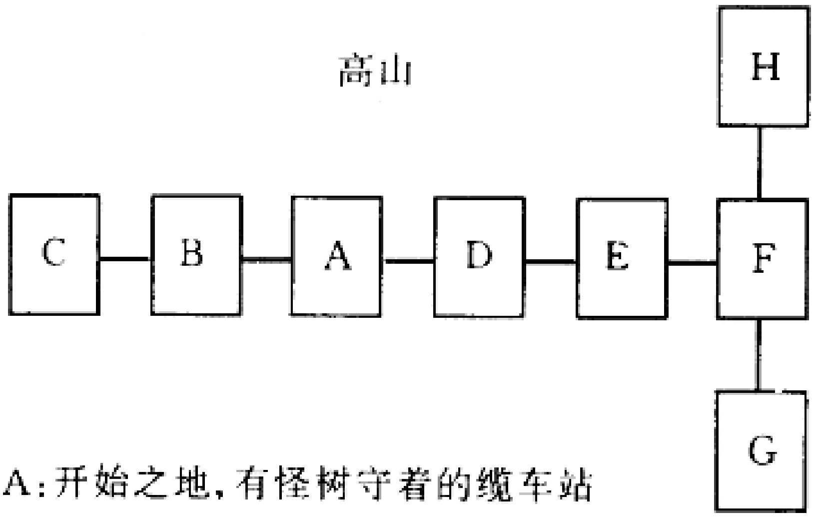
长青苔，难道没了青苔的石头便会滚动？岂有此理！），当它停了便拿了它。顺手再拿了右下的树枝(TWIG)及在左方雪地上拿了一个雪球。由于左面有武士守着过不去，所以只好返回怪树那处。在这里把树枝放到在中间的火石(FLINT)上，再把滚动石放到火石上，由于摩擦打出了火，就把树枝烧成了炭(CHARCOL)，拿了滚动石及炭，现在可以做雪人咒了。

● 巨手的秘密

把雪球、炭及青苔放入锅内，用烧瓶在锅内取一瓶，到武士那儿，把雪人咒用在其上，武士便被引开，接着在堡垒内拿了胡桃(WALNUT)。这时再向左行，我看到了一奇景，有两个人在追一只会到处乱跑的大脚（和会说话的大手一样奇怪）。先别理他们，左方的人像黑乎乎的好像也可以变成金，一试之下果然成功，还得了一个箱子，里面有一只鼓及一个起重器(JACK，修车时用的千斤顶之类)，然后把左下方的橡实(ACORN)拿了。看到那两个人追得那么辛苦，决定助他们一把，因此拿起JACK点到那只大脚上，那脚便被捉住。问他们大脚的来历，原来在很久以前，宇宙远方有一邪恶巫师，他不断作恶，后来正义的力量终于对他作出制裁，把他及其星球炸得粉碎，近日他身体的各部分正降落各地（到底有多大！）。他身体其他部分都不算麻烦，最危险的是他的左手，有人说他的左手曾到命运之轮处去把一些地方搞得消失。咦？马克的那只巨手好像也是左手……，那两人居然说要拿这只大脚作宠物呢！

回到怪树那里，把鼓用在怪树上，终于引开了树，使我可以向右行。看到了通往山顶的鸟形缆车，我截停了一架，但驾驶的松鼠说它想休息，我只有尝试贿赂它，把松果、胡桃及橡

实给了它，它便走了。我把滚动石放到缆车上，缆车居然就此动了起来(把石头放到右方的轮上便可，又一种新能源)。我上了一架缆车便向山顶进发，途中看到马克和巨手在另一辆缆车内搏斗，马克不敌，跌了下去，不过我似乎胸有成竹，知道他不会有问题（但愿如此)。可接下来那可恶的巨手竟然弄停了缆车，我只好自己爬上去了。



A：开始之地，有怪树守着的缆车站
B：城堡，有武士守着　　C：人像及怪脚
D：缆车站　　E：缆
F：母亲和小孩　　G：雪山
H：小屋

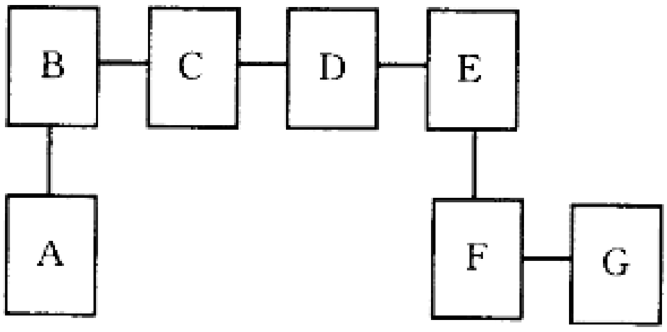
图 7

● 雪人抢亲

爬上去后由于天气冷，所以又换了服装(魔术师真方便)，之后在缆车小屋外（图 7 F）先拿了尘扫（FEATHER DUSTER)及扫把(bloom)。向南行是雪山，只知道到达命运之轮的通道在山上，但太滑我爬不上去，只好返回缆车小屋(图 7 F)。一个小孩和他母亲不知为何会在这里，谈话后发觉没什么用，于是自行进了小屋(图 7 H)。屋内两人都不肯借爬山工具给我，只好拿了地上的炮弹（CANNONBALL）及右上方的烧

瓶，并在牛头标本上取得了麝香(MUSK)。我又发觉炮弹可变成金子，当然就别客气了，把它变成金球吧(用魔法磁石)。

雪人屋及命运之轮



A:雪兽住所　B:雪兽住所后园

C:彩虹屋　D、E:彩虹桥

F:命运之轮门外　G:命运之轮室

图 8

回那小孩和母亲那处，把一个金球给了那母亲，她便不再理会儿子。我趁她不注意抢了小孩的泡泡糖，然后又在雪地上拿了个雪球，终于有了足够的材料做雪兽咒了(可以把人变成雪兽之法)。依次把雪球、麝香、尘扫及泡泡糖放入魔法锅内，锅的颜色即变成了黄色，用烧瓶装上一瓶，把它用在自己身上，自己就变成了雪兽。我走进小屋想把那两人吓走，不知是我哪里装得不像，还是那两人脑袋有毛病，他俩指着我大笑，真令我啼笑皆非。这时，不知从哪儿跑出来一只真的雪兽，一下子就把我抓住，带回了雪屋(图 8 A)。

原来，我的易容术对那两个人没有生效，对雪兽却生了效，它抢了我来是要作老婆！眼看着那庞然大物急吼吼欲成好事，这我可不能答应，劈头盖脸就给了它一个大巴掌。那野兽竟然知趣地暂时走开(倒懂得怜香惜玉)，我赶紧脱了“雪兽外套”，免得它再误会。我在雪屋里找到了糖果、香水(COLOGNE，绿色瓶子)、羽毛(FEATHER，在枕头处)，又在画面右上方拿了一只烧瓶，从左上方走出屋外(图 8 B)。看着身处绝境，我尝试着折了两根冰柱，想借助它们爬上冰壁逃走

(画面中部)。也许是我爬墙的声音太大,那雪兽跑回来把我捉回了雪屋(它一定以为捉到一只怪物)。没办法,我只好决定再做一个雪人咒。条件不具备,凑合凑合吧,于是我用冰柱代替雪球,用香水代替麝香,用羽毛代替尘扫,用糖果代替了泡泡糖,终于又有了一瓶雪人咒。走出屋子,看到有猎人来捉雪兽,等他们走近洞口,把雪人咒用在他们身上,把他们都变成雪兽。雪兽闻讯走出洞来,一古脑儿把他们捉了进去(幸好它是男女不分)。我趁机又折了一根冰柱,终于爬了出去。

● 命运之轮室

经右边的小路到了彩虹屋。屋内有一棵彩虹树,这就是用来制造彩虹桥直达命运之轮的树,可是现在因为树上的七彩水晶球失去了光彩,彩虹桥造不出来。忽然发现右方的架子上有许多配制咒语药剂的材料(还记得那些五颜六色的药剂?),于是我灵机一动,开始配制各种颜色的药剂去注满水晶球(从左到右,各种颜色的药剂配方见秘籍部分。烧瓶可用原来装热气的瓶子)。当七个水晶球都注满以后(药剂注入水晶球后,如用烧瓶不能再拿回即为正确,否则颜色不对),彩虹桥便会出现。可惜屋里的那许多好东西不能带走,一出门,身上所有物品除魔法磁石外全部消失。

出屋后,在屋檐下折了一根冰柱,借冰柱爬上屋顶,便经彩虹桥向右进发。途中我遭遇了那只大手掌(图 8 E),在和它的纠缠中我差点掉下去,真气人。现在我已经肯定它就是那邪恶巫师的左手掌了。这时我抽空又换了一套猎装,到了命运之轮室的门口(图 8 F)。这门口有一道强光构成的防卫系统,令我无法入内。不管它三七二十一,我用魔磁把那反射强光的大锅变成了铅家伙(哈哈,再不反射了吧),于是就可以进去了。

进屋后(图 8 G),先到左上角的控制室,乖乖,真是高精尖的科技产品, 我发现凯兰迪亚大地消失的原因是管理大地的机器少了一个齿轮,只要找到齿轮便能修复。

● 大功告成

离开控制室,我到了右上方有三个大圆盘的地方,原来这是一种智力游戏(HANOI)。最外边是一个大碟子,最里面是一个小碟子,一共有五个,你要通过一定的次序移动碟子,当把碟子都移到中间时,石像口便会打开,可以拿到一根木棒;移到最左侧,可以拿到齿轮。拿到两样东西后,返回控制室,把齿轮放到它的机器上(此时立即存盘),然后用木棒把齿轮撬回原位,凯兰迪亚的危机便解决了。

这时,巨手又出现了,它又捉住了马克,因此决斗即将开始。巨手在右中方向准备向我冲过来,我灵活地闪开了(当鼠标箭头一出现,立即点向画面左下方)。它第二次冲过来了,又给我避开了(点在巨手的指尖上)。第三次依然避开了(点在手掌上),这次它因为冲得太猛而失去平衡,挂在了栏杆上。机不可失,我和马克冲上前去,合力把它推了下去,巨手被齿轮搅得粉碎,游戏也就结束了。这时,马克还在大吹大擂呢。

[秘　　技]

· 红色药剂——飞鞋咒:热气+羽毛+一块红色皮革。

· 橙色药剂——三明治咒:芥末(碎萝卜+醋)+面粉+卷心菜+芝士。

· 黄色药剂——雪兽咒:雪球+麝香+羽毛+泡泡糖。

· 绿色药剂——沼泽之蛇咒:树根+硫磺+洋葱+爬虫

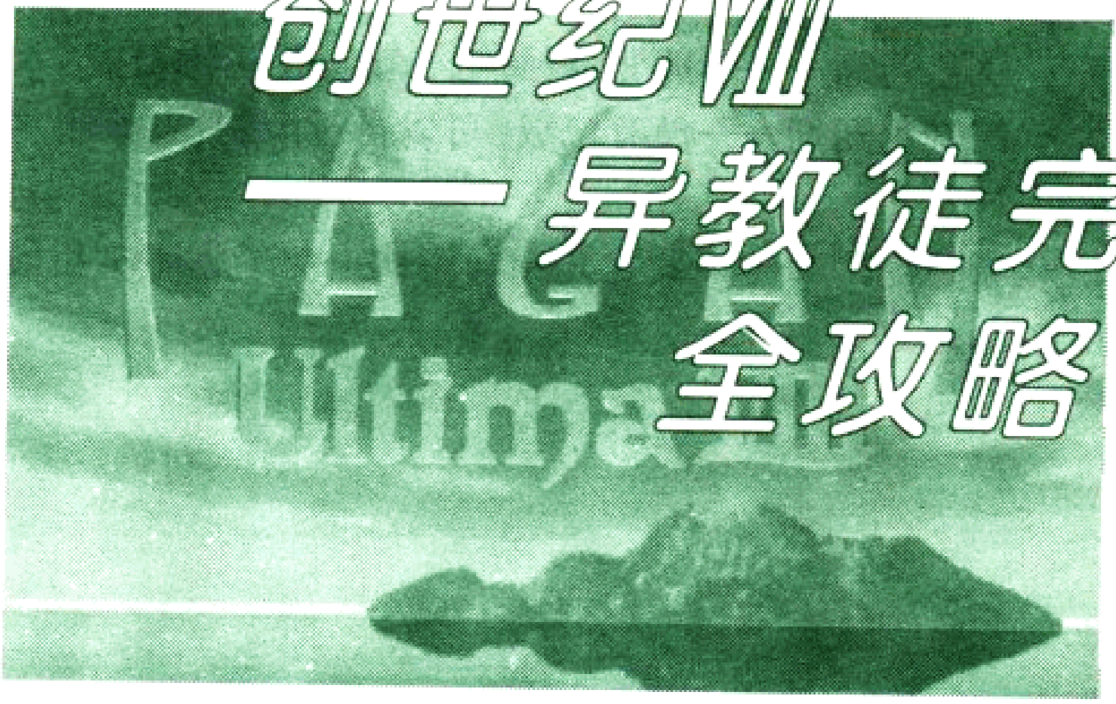
泪＋小木凳＋热水。

· 蓝色药剂——小熊咒：树绒毛＋金心＋黑圆石。

· 靛青色药剂——没有记载，可以自行配制：蓝浆果＋紫水晶。

· 紫色药剂——怀疑之咒：马蹄铁＋兔子脚印＋甜酸酱＋爬虫泪。

创世纪Ⅷ——异教徒完全攻略



[资料卡]

游戏名称：创世纪八——异教徒完全攻略
类　　型：冒险游戏
出版公司：ORIGIN
发行公司：ORIGIN
载体容量：九张磁盘
最低配置：486/33 + 4M 内存
推荐配置：486/66 + 8M 内存 + 16 位声卡
运行环境：DOS5.0 以上

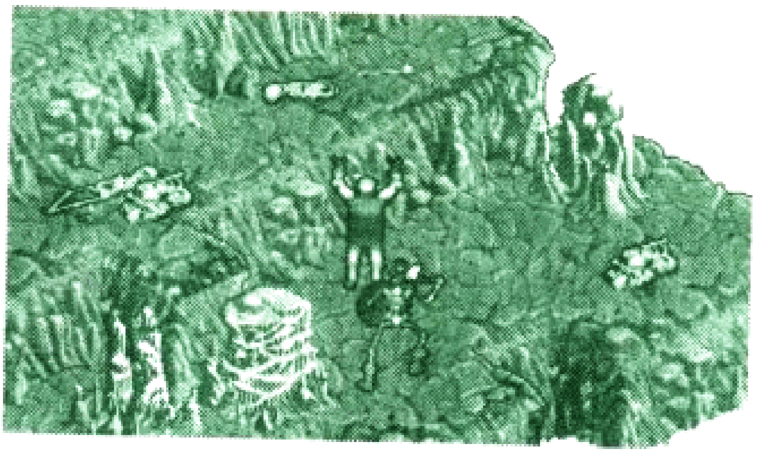
[提　　要]

天地一片黑暗，我不知道自己在什么地方，突然一片刺眼的红光照得我睁不开眼，耳边想起死对头 GUARDINA 的声音："可恶的 AVATAR，你已坏了我不少的好事，现在我要让

你尝尝苦头，看怎么在我的地盘中混下去！在这个叫做PAGAN的界里，是没有人听过AVATAR这个名字的，去吧！”随着不自主的哀嚎，我仿佛掉入了无尽的深渊。

[攻　　略]

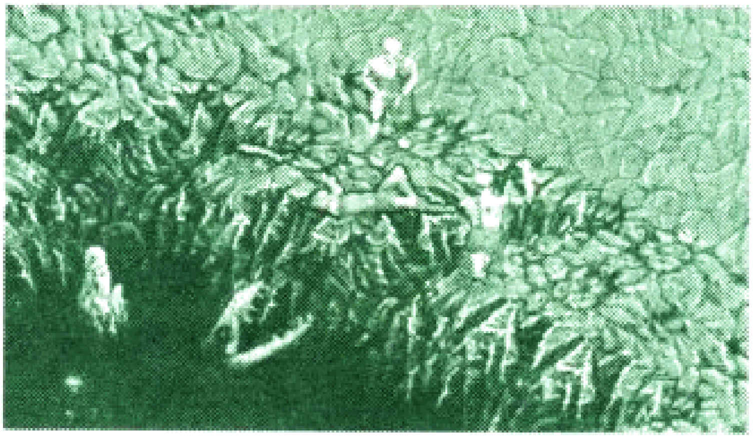
我从昏睡中醒来，身边有一个渔夫，似乎没有敌意，我们交谈后知道他叫DEVON，同时还对PAGAN有了肤浅的了解。DEVON建议我赶快到城门口去，或许可看到TORAN被砍头的场面。赶紧往西边向城门移动，在桥旁的桶里找到一把匕首，勉强用吧！看完血淋淋的镜头，老实回答守卫的问题，虽然他的眼神好像说：“又一个疯子！”RHIAN忙着悲伤，也谈不出什么问题。再往前走向十字路口的守卫询问自己的位置，他会用戟指出方向。找几个人聊聊，顺便向人借一些东西用用，在大厅和管家SALKID与统治者MORDEA谈一谈。没见过这么傲慢的女人！倒是旁边的ARAMINA要我在BLOOD WATCH的时候到城东他家里再谈。到大厅二楼有一个传送点，走到附近启动它。东南方守卫室的桶里有一个钥匙环，可以将钥匙串在一起减少负重。从东北方的出口出城到有钱人家的东区图书馆中找BENTIC，询问离开PAGAN的方法，他建议我去找MYTHRAN。回到城中，从正北方的出口出城，往西北走(9963, 19899, 8, 7)就能找到往PLATEAU的山洞口。先练习跳踏板过水，走到小废墟，扳不动扳手；通过西边的



绳桥，扳动了前面没有骷髅的扳手。操作正确后有一阵地动山摇，再回头扳动废墟中的扳手，就能打开两扇大铁门。沿途僵尸不断冲出，练练身手也不错。

出洞口后要小心别碰到红色蘑菇，否则就被炸得哇哇叫。先往西北方的洞穴，进洞后贴着右边的山壁快跑前进，必要时用跳跃可以躲过一些追击炮弹。解决骷髅兵后，在下方的箱子中找到力量之锥，再回到空地中的 MYTHRAN 小木屋。入门后，一路冲到底。可见到 MYTHRAN，强调我想回家乡的决心。MYTHRAN 问我有没有见过通灵者 NECROMACER，要说没有！他要我回城到城东去找 VIVIDOS，临走前还送我一瓶药水和一个 RECALL ITEM，使用它可以传送到任何一个曾经启动过的传送点。楼下有一把 GET KORGHINES-FANG，顺手带走（可将身上的钱暂时放在箱子里，以减轻负重）。用 RECALL ITEM 传回 TENEBRA 后往城东的墓园中找到 VIVIDOS，和他谈有关通灵术并且要求加入，他说因为 LOTHIAN 生了重病，无法传授，而且用以传送灵魂的 CERE-MONIAL DAGGER 被 MORDEA 夺走了。我答应为他找到匕首。忽然想起和美女 ARAMINA 的约会，说不定她会知道匕首的下落。赶紧往城东出发，找到 ARAMINA 的家(16720, 16488, 48, 41)，却发现大门深锁，原来是时间不对。想到身上有几个捡来的宝石，就先去找 RHIAN 换点钱来花吧。和 RHIAN 谈到他的儿子 TORWIN 已经失踪很久，失去丈夫后，就算只见到儿子一面也是心满意足。我答应她在路程中如果遇到 TORWIN，一定会转告他母亲的思念。看看时间差不多，回来准时赴约。谈话中才知道原来 ARAMINA 暗恋的是 DEVON，趁机询问匕首的事，并且答应不惹麻烦，因此顺利拿到钥匙。到大殿中黑骷髅头垫子底下找到另一把钥匙来打开

MORDEA 的房间，再用 ARAMINA 的钥匙打开北边的储藏室和宝箱，拿到匕首，然后再赶回 VIVIDOS 处，给了他匕首。没想到他在仪式中把 LOTHINA 杀了！和 VIVIDOS 谈话后希望能成为他的学徒，先为他到城东找到刽子手的头巾(11514, 12802, 8, 5)并确定背包还有空间可以装东西，再回去和 VIVIDOS 谈话，就可以得到一把配制降灵术的 KEY OF THE CARETAKER，只要把适量而正确的药材放在袋子中，再使用 KEY 在袋子上就能配出一种降灵术。看完了二楼所有的书，顺手搜刮走所有的药材，VIVIDOS 要我去寻找山岳之五 LITHOS，顺便问一下是否答应让我成为一名降灵师的学徒。我想这下要下地府，不知道多久才会回到，先去看看老朋友 DEVON 吧。



- DEVON 和 MORDEA 权位之争

刚要进城就被警卫拦下盘查，问我和 DEVON 及 BENYIC 有没有关系，询问后才知道 DEVON 被捕，而 BENTIC 已经身首异处。赶往大殿的地牢中探望 DEVON，答应帮他查清事实。于是先找管家 SALKIND 询问，它却支支吾吾，只能到他城东的豪华住宅找找看有没有线索。在书房柜边的痰盂下找到一把钥匙；然后在卧房桌子的抹布下又找到一把；再扳动卧房墙上的扳手，用钥匙打开卧房对面的房间和宝箱，找到不少卷轴和 300 大洋，全部带走。回头搜索书房的资料，在抽屉

里找到一份黑名单，提到好像有某个秘密藏于地牢中的一个没有门的房间里。用 RECALL ITEM 传回 MYTHRAN 处买开启密门的卷轴，顺便学些新法术和清理一下背包。传回大殿后，在地牢中找到房间，使用从 MYTHRAN 买来的密门卷轴，翻阅 BENTIC 的研究结果，DEVON 和 MORDEA 竟然是兄妹！而 DEVON 才是正统接班人，太不可能吧！

正想出去宣布这项惊人的消息，没想到警卫已来到门口，将我以盗窃罪名逮捕！被押到刑场后，正好遇到 DEVON 的行刑仪式。可恶的 MORDEA 竟想乘机除掉我，只好公布真相，周围的人虽然已经了解事实却被 MORDEA 一一击倒。连我也被打昏了过去，更没想到的是温文儒雅爱好和平的 DEVON 会有如此下场。看见此幕，竟激发出潜力，一记闪电把 MORDEA 打入海中喂鱼，只留下几句话就潇洒地离开了，结束了这一场手足之争。想起 VIVIDOS 的交代，先到 MYTHRAN 那里学一些新法术，顺便把钱存放到箱子里减轻负重，便赶紧向陵墓前进。

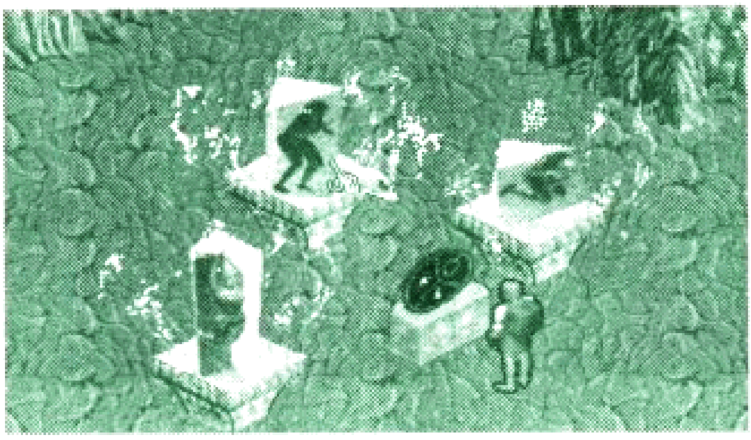
●地下陵墓和山岳之王的大厅

先配好一份裂地术和几份死者说话术，到 VIVIDOS 住处后方靠山边的小屋中用裂地术打开石墙进入上层的地下陵墓，沿途不是僵尸和鬼魂就是火箭与高射炮，还有一些熔岩陷阱等着我上钩。通过栅栏后往东方移动，如果听到有岩浆滚动的声音，就要尽量靠着墙边走。找到一个墙上写着“TO FATEDO YOUTRAVEL”的建筑后，先往东再往南可以到一间墙上有一个红点的建筑；再往前就可以找到一个没屋顶、里面有僵尸和一个珠宝盒的建筑。走近时僵尸会复活，爬墙进入

打败僵尸后取走盒内的魔法防具和钱，回头开门跨步，就进入了通灵的世界。

每找到一位通灵者，对他用死者说话术就可以学到一种通灵术，因此最好能预先就配好几份。沿途的骷髅身上会有一些药材，尽量带走不用客气。往北再往西可以找到第一位通灵者(24422, 29474, 0, 62)，可向他学到死亡面具术，学到这种法术后路障会自动消失。翻过土墙往北走，使用死亡面具术通过三只 DEMONS 的守卫。从第二位通灵者(29225, 1995, 56, 62)处可学到岩石血肉术，走到北边尽头施展岩石血肉术，避免被闪电打死。往西走到通道底，从第三位通灵者(20757, 23301, 0, 62)处可学到召唤死者术，学到这种法术后他可将我传送到另一个通道。先用召唤死者术解决东边的敌人，跳过断崖向第四位通灵者(4331, 2763, 112, 62)学祈求和平术，这是对付不死怪物最好的法术。传送到下一地点，往北走可以看到一栋房子，带走附近所有的药材。走进房子就会被传送到另一个地点，这时候往南开始狂奔，以避免被岩浆迫击炮打中。当看到一座平台时应带走平台上的物品，然后转向西北，走到尽头，往东边跳就会被传送到另一个地点。往西北方前进，可以找到第五位通灵者(18963, 12619, 0, 62)学习抗拒死亡术，再被传送后往西北走，到岔路口使用抗拒死亡术冲向东北方，因此在一栋建筑中可以找到第六位通灵者。向第六位通灵者可学习到创造石人术，在通过旁边的大门

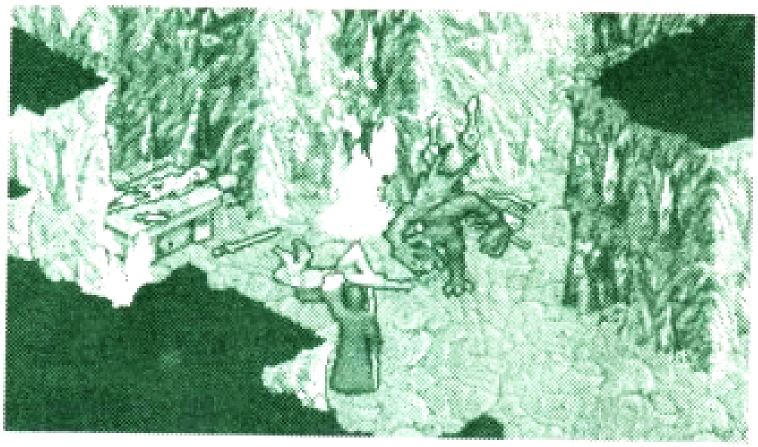
回到上层陵墓途中遇鬼魂阻挠时，可用祈求和平术解决它。接下来要跳下三层楼，因此最好先补补血。先往西南再转东南，会找到一扇门，进入第二层陵墓。



在这层中共有三个出口分别是往凯萨湖、山岳之王的大厅及银岩岛三个地方。往西南方走到底，可以看到一个扳手，使用它打开西边的栅栏，绕过后打开西南方的门进入石头湾。靠北面的墙边共有三个出口，最北边就是和第二层陵墓连接，中间的大门是通往山岳之王的大厅，最南边有刺栏的小门是通往拿取地之心的通道。打开中间的门进入山岳之王的大厅。

往北跳过一个断崖后，找到一座废墟；绕进废墟内启动扳手，再回到最初的岔路往西通过一座桥来到会升降的浮桥国。小心观察两者的时间差后再跳。接下来往北走是力场区，力场会出现在两根石柱间，移动，则会出现蓝色的力墙。可以丢蘑菇来测试，喝紫药水则可减低不小心的伤害。通过后，在北边可以看到一个宝箱，拿走钥匙和保护宝石，往回走就不怕力场的伤害。往西走到一道门，打开后再往西走，会看到一堆红色的蘑菇。往东南方可以到达水边，跳过去在骷髅身上找到一把钥匙；再回头往北，跳过踏脚石到对岸（也可以绕西边沿水边跳过去）。往北是一条长廊，在西边墙有两个不太明显的小通道，在两个通道中间往东走可以回到力场区。往北走则可以看到一个地标，踩上去会被传回大厅起点附近，因此还是离远一点的好。沿着较北边小通道往西走，通过一道门后，会有

一些移动式的浮板，小心跳过后先走到底去启动传送点后，再回头往北直走就可以见到 LITHOS(1826, 1822, 0, 31)。和他对答后，接受他的指示，回去找 VIVIDOS。在这通道的中间位置也有一个像 F 的地标，不小心踩到就会传到起点，要小心。



传回 TEREBRAE 后，先清理身上的物品，确定有空间后，再和 VIVIDOS 交谈。正确回答他的问题后，到门外西边找到围满蜡烛的 LOTHIAN 的尸体，用滑鼠在尸体上连敲两下，就看到 LOTHIAN 被 LITHOS 带走了。再回去和 VIVIDOS 交谈，可以获得一把 KEY OF THE SCION。据称它与一个消失的民族 ZEALAND 有关，也和地之心有关，VIVIDOS 要我进行一趟朝圣之旅，我同意他的说法。回到石头湾打开最南方的小门，进入后往西走可以找到一栋大废墟，使用创造石人术在里面的尘土上，命令它打开大门。走到靠近墓碑的地方使用裂地术，就能取得地之心。往北走没有什么利益，整顿一下装备，用 RECALL ITEM 传回 MYTHRAN 的住处向他学习新法术，顺手把他墙上那块三合

一的盾牌带走，便向 ZEALAND 出发。

●ZEALAND 的秘密

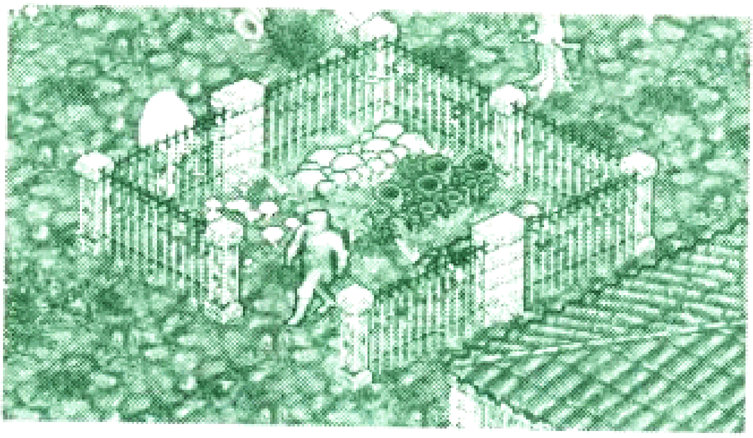
在地下陵墓中间找到一个门口挂着“TOWARDS FATE DO YOUTRAVEL”牌子的小房间，用 KEY OF THE SCION 打开进入。在途中的尸体中找到一本记载 ZEALAND 和盾牌的历史书；沿通道往前走，有一个围满栅栏的宝箱，先移开附近的蜡烛再扳动扳手直到栅栏掉落，在箱子里找到一把钥匙。往北打开门后，沿右手边的山壁走可以找到一个有陷阱的宝箱，里面有一个骷髅头(THE SKULL OF QUASI)，一定要带走！回头往北走进栅栏迷宫，出迷宫后往西到倒数第二个弯道中有一个墓碑，旁边有一袋子药材，配成裂地术使用；跳入洞中往南走，可以看到一块盾牌在可望而不可及之处，幸好我有先见之明，从 METHANE 那里先弄一块来，不用再多绕一些路。过门后，往东可以看到一片木墙，对它进行左—右中—左中—左右—中右—左中—右左—右中—左中旋置，就会出现一道楼梯，爬上楼梯后使用岩石血肉术来通过那两道奇怪的光线力墙。往北开门后来到大厅，看到三个雕像，先在旁边的骷髅下找到一把钥匙，把盾牌放在中间，和它们说了一些话，再检查包中是否有 GRAND PEACE 这项法术，然后到后面房间击散 KHUMASH—GOR 的灵魂，找到一把 KHUMASH—GOR' S CSCIMITAR(拿来砍不死怪物蛮好用的)，还有一个黑石做的尖石塔尖 OBELISKTIP。收拾好以后再出来与三个雕像说话，了解自己来到这里的使命与任务，并听从他们的话准备向水元素及风元素进军。回到上层陵墓中，找到一个墙上有红圈的建筑物，把 THE SKULL OF QUAKES 放入，一阵地动山摇后出现一个大洞，走进去启动传送点后回到MYTHRAN

身边看看有没有新法术可学，然后向风元素区进军。

● 善良的风之神与狡猾的水之神

从第二层陵墓进入石头湾的半途中往东南，可以找到一个蓝石墙上有红砖条状的门，打开进入银岩岛(ARGEN-TROCK ISLE)。过桥后先找 XAVIER 回答他的问题，再到西北边风之神的平台上练练定身法（只要在时间内不被吹下来就算及格）。回去找 XAVIER，他告诉我在图书馆去找 STELLOS，找到 STELLOS 说要学神通术。拿着钥匙到厨房边的地下室找银石块 (SIL VER ORE)，找齐八块后还应记得多带一块作备份。在东方有一个无门的暗红房子，用密门卷轴打开，取走可增加 5 点防范力的魔法剑。用 RECALL ITEM 到 WEST TENEBRAE 找工匠 KORICK，请他帮忙打造魔法引物。打好八块以后回到银岩岛，把引物放在图书馆中的圣墙上，就能注入魔法。收好魔法引物，到图书馆看看书，碰到 TORWIN 和 CYRRUS 两个人，TORWIN?好熟的名字?不管了，先找 STELLOS 进行第三个测验。到地下室西方，用风之神法术把受伤的 TORAX 传送过来医治好他，再回去找 STELLOS 时，发现 XAVIER 治疗术的魔法引物不见了！到图书馆找到 CYRRUS，对他使用实话术得知 TORWIN 正在风之峡进行某种实验。赶到风之峡见到 TORWIN，一谈之下才得知他就是 RHIAN 失踪许久的儿子，原来他在这里偷偷学习法术想拯救父亲的灵魂，没想到被我抓到。最后他竟不听我的解释，反身跳入深渊自杀！差那

么一点没抓到他，伤心了许久。拾起 XAVIER 的东西和 TORWIN 的戒指，有机会一定要送回去给他母亲。归还 XAVIER 的东西后，STELLOS 指引我去找 STRATOS 拿最后一项魔法引物。回到风之峡，站在两根石柱的中间，尽全力往西南方一跳，开始最困难的一段路程（这里最好每跳过一块浮石就立刻存档），好不容易跳到北方最大的一块浮石（10734, 17325, 203, 37），STRATOS 用风送我到空中，和其谈话后了解 BERTH OF WIND 是 PAGAN 地区所有医生的法力来源，就先不拿吧！谈话后收好风之翼，稍微整理一下背包，向水元素出发。

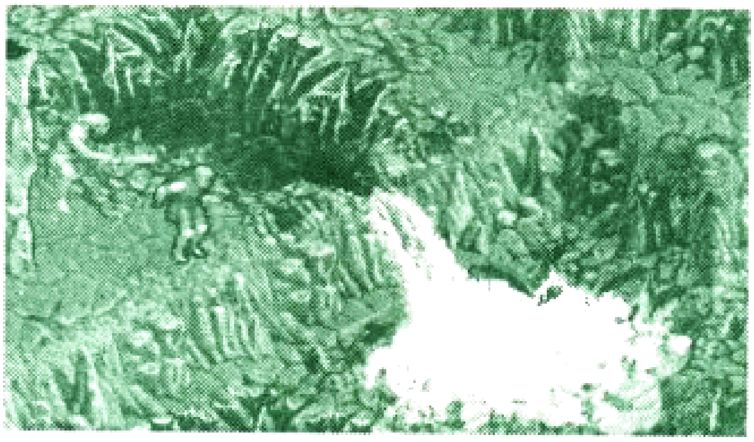


回到第二陵墓中，往东（在进银岩岛的入口前面一点往东南走），过一个狭窄的通道后，在南方可以找到往凯萨湖 CARTHAX LAKE 的路。先往西绕过干涸的湖底，再往南走，跳过几道断墙，在西南方找到一块唯一有水的地方（20302, 14362, 10, 16），走到白色的桥上就能见到 HYDROS，我了解他的状况后答应拯救他。跳过断墙往西走找到一个洞穴，出洞穴后往北走可以看到一块墓碑，使用裂地术释放水源；再回到 HYDROS 处，没想到邪恶的他告诉我将要开始他的报复行为，首当其冲的就是我的好朋友 DEVON！赶快传回 TENEBRAE 把消息转告 DEVON，发现 DEVON 已经失去法力，而他正为不断的暴风雨而担心不已。答应他想办法停止暴风雨，并寻找巫师来协助。顺便到城东把 TORWIN 的遗物

还给伤心的母亲 RHIAN，并回去找 MYTHRAN 学些新法术。

- 残酷的火元素区

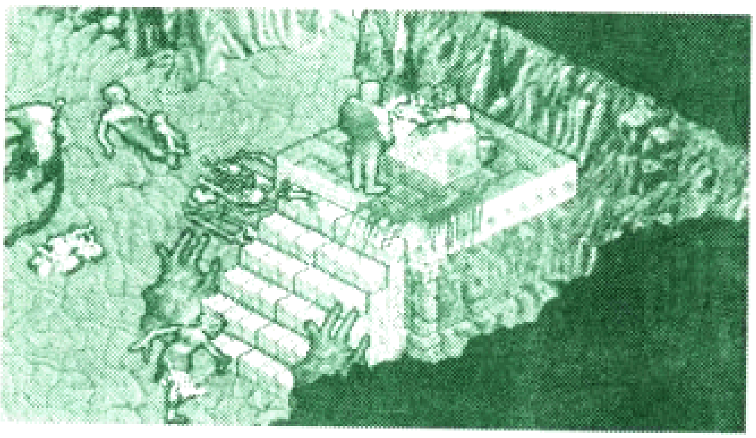
从第二层陵墓中凯萨湖的入口往北，通过一个狭小通道往东，就可以找到进入恶魔峭壁 DEMON'S CRAG 的入口(27296, 18592, 48, 49)。才出洞口就有一股热气袭来，站在橘色熔岩边和 BEREN 说话，他说有本事的人才可以进入恶魔峭壁。使用风之翼的凌波微步(AIRWALK)用力一跳，离开岩洞后先找个人谈谈，BANE 看起来是个好人，VARDION 除了脾气怪一点以外也不错，两个人正在争夺首席助理的位置。



答应他们任何的要求来取得两人的真名以后，告诉了 VARDION(告诉 BANE 也可以)，没多久就听到 BANE 惨死在魔怪手下的哀嚎。MALCHIR 也在此时出现，很生气的询问怎么一回事，因为这样他的实验就缺了一个人手。为了完成他的实验，MALCHIR 准许我成为新学徒，而且 VARDIAN 为了报答我提供情报，也尽量教导我有关法术的常识，并给我图书馆的钥匙，到图书馆看书。回去找成为首席助理的 VARDINA 考试，通过后获得自由进入黑礁石碉堡(OBSIDIAN FORTES)的权力。

我多配置几个有关火的防御法术，准备进入碉堡。和 MARCHIR 交谈后闯过两只魔怪，在下一层遇见魔怪 ARCADION，千万不要攻击它，告诉它我要见 MALCHIR，他要我先

去找四个蓝色的符记SYMBOL。踏上废墟后的平台传送到秘密通道中，在通道中分别用熄灭术、飞遁术、耐热术及火焰盔甲术通过四个通道的考验，并取得四个蓝色符记（如果将巫术灌入这四个符记中，将可以无限使用），顺手还拿到不少魔法宝物。回到通道中间传回ARCADIAN身边，他告诉我再用传送点就能找到MALCHIR，此时先准备和配置一份点燃术的法术再去找MALCHIR接受最后的考验，通过后就回到平地的五角星形准备召唤PYROS。召唤过程中PYROS发现我是整个环圈的弱点，一举击倒了我。没想到MALCHIR拿出火之舌（THE TONGUE OF FIRE）一下就制服了PYROS，原来所有元素之神的神力都会被黑石所打造的物体所影响。被MALCHIR处罚后，找BEREN谈谈火之舌，决定找MALCHIR决斗。沿黑礁石森林原来的路找到MALCHIR。虽然他有很多火魔法的防御术，却没想到两三下就被砍死了。拿走他身上的火之舌，再配置一些防御法术（尤其飞遁术、耐热术和火焰盔甲术）以后，离开去找MYTHRAN。

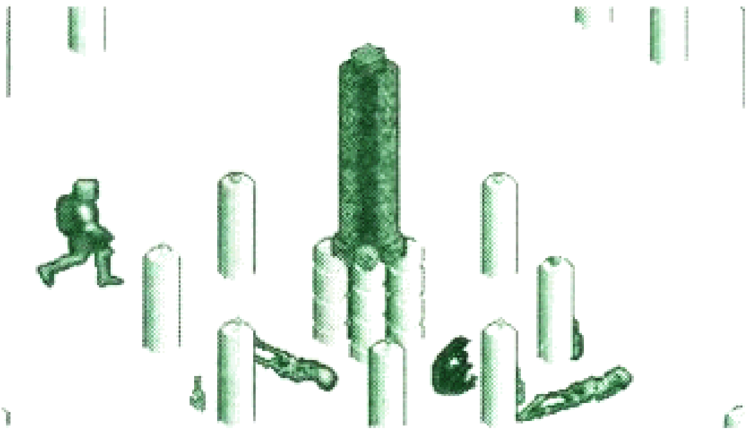


● ETHER 的天空之城

向MYTHRAN询问有关黑石门的讯息，知道还缺少风之息（BREATHOFSEA）和海之泪（TEAR OF THE SEA）。回到银岩岛，跳到前次与风之神见面的地方，使用显明术和风之仆术把位于右上方的风之息拿到手，最后回到TENEBRAE找DEVON要钥匙，并且在大殿入口左侧的

宝箱中找到海之泪。备齐了所有物品、材料和法术(包括五个黑石物品、必备的魔法材料、魔法引物等),向 MYTHRAN 用 250 个铜板买下时空旅行术(ETHEREAL TRAVEL),使用它,进入一个未知的空间。

地上有一个大五星形的图案,数一数该不会就是要把五个物件摆上吧?!先往东边去,原来是土元素的圣殿,使用耐热术冲过熔岩,不理那些不死怪物;看到 LITHOS 出来,拿出地之心对他一晃,收起他的神力并且被传回五角星的位置,这时地之心会变成充电状闪闪发光。往北边是水元素的圣殿,尽量往西跳过几个断桥后,转往南就可以找到一段白色的桥(HYDROS)正在嘲笑我这个傻瓜!拿起海之泪一摇,被传回时,耳中还可以听见 HYDROS 的咒骂声呢!再往西吧,原来是火元素的圣殿,尽量往北走会看到一个小圣殿,使用耐热术保护自己,再使用飞遁术(大约要三次)往北跳过中间一大段的熔岩,就会看到 PYROS。趁着 PYROS 身边的魔怪还没有攻击到我之前,拿起火之舌一晃,PYROS 用一种不可思议的眼神望着我。



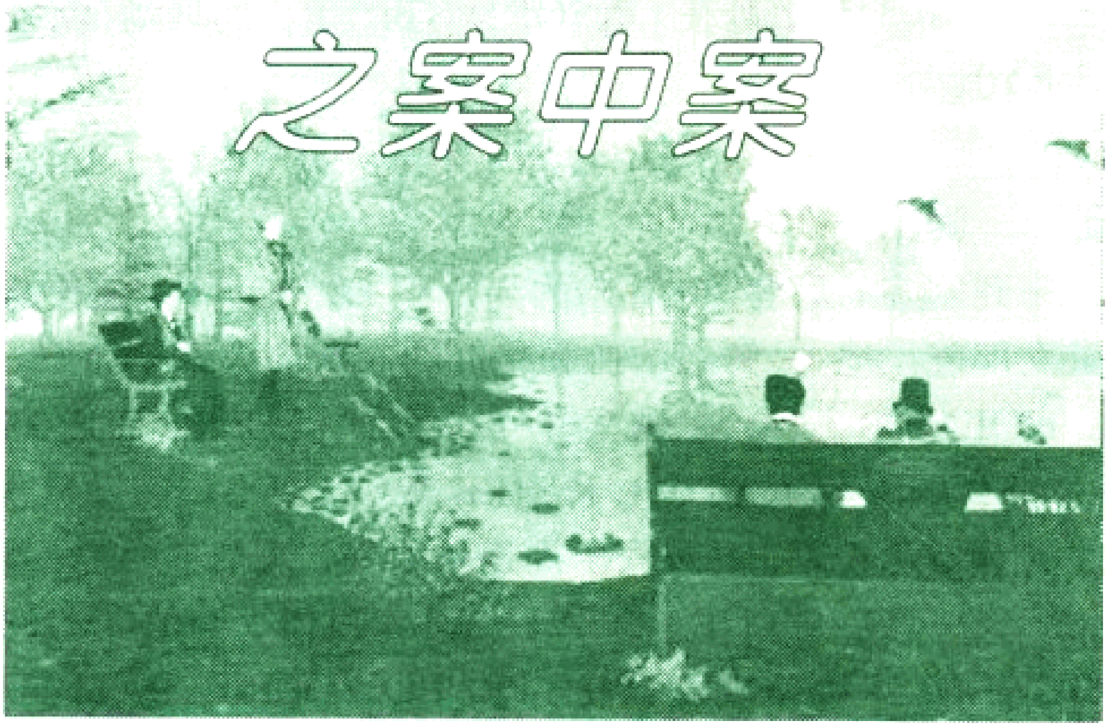
● 又被传回原起点

最后往南,是风的圣殿,一连串的浮石连成一片,可别贪心那些魔法物品,小心一失足成千古恨。跳到 STRATOS 面前,拿起风之息一照带走了 STRATOS 的神力。终于把所有东西准备齐了,走到五角星形的位置,先把

风之息放在 9 点钟位置的灰色尖角上，再放火之舌于 11 点钟的尖角上，把海之泪放在 1 点钟的尖角上，把地之心放在 3 点钟的尖角上，最后把尖石塔尖放在 6 点钟的位置，用滑鼠在尖石塔敲两下，一阵闪电之后黑石之门缓缓升起，毫不犹豫走了进去。

眼前竟是一片像是白云一般的景象，沿着通道往前走，突然一阵巨响，我居然换上了一件崭新的圣者之服站在山巅，这是怎么回事？不是可以回家吗？背后突然响起一阵狞笑，回头一看，又是你，GUARDIAN！不会吧！

福尔摩斯奇案之案中案



[资料卡]

游戏名称:福尔摩斯奇案之案中案

类　　型:科幻恐怖冒险游戏

发行公司:ELECTRONIC ARTS

载体容量:光碟和磁盘版

最低配置:486/33 + 4M 内存

推荐配置:486/66 + 8M 内存 + 16 位声卡 + 倍速光驱

运行环境:DOS5.0 以上

[提　　要]

夜幕低垂，当我(华生)和 HOLMES 准备入睡时，却收到

李督察 INSPECTOR LESTRADE 所送来的字条，使得我们的神经又再紧张起来——REGENCY THEATRE 发生了凶杀案，于是我们马上赶往 OXFORD STREET 的现场(GO TO ALLEY)。

[攻　　略]

来到剧院的后巷，在昏暗的街灯下，映着一个穿着时髦的妙龄女郎陈尸地上，鲜红的血和艳红的衣着令人不寒而栗。

HOLMES 仔细地观察了女尸后 (LOOK CORPSE, ABRASIONS, SCRATCH, KNIFE WOUNDS)，在女尸身上拿了一些白色粉末，并观察了周遭的物件，又拿了烟包、纸条及铁支 (ON THE COAT AT THE ABDOMINAL WOUNDS, PICK UP WHITE POWDERY RESIDUE/ OPEN CRATE, LOOK CRATE/ PICK UP CIGARETTE, BATTERED PIECE OF PAPER, IRONPIPE/ TALK TO WATTS ON/TALK TO INSPECTOR LESTRADE)。

HOLMES 和李督察交谈后，便入了后台的化妆间(OPEN BACKSTAGE ENTRANCE OF THEATER)；与剧院经理交谈后便四处看看，并拿了香水瓶、衣柜下的弹簧、花瓶上的花及字条 (TALK TO HENRY CARRUYHERS THE STAGE MANAGER/ PICK UP PERFUME BOTTLE, SPRING, FLOWER, HAND WRITTEN NOTE)，接着叫我拿些镇定药给目击者 (SHEILA PARKER)，再向她询问凶案的资料 (TALK TO WATSON/ TALK TO MISS PARKER)，而在资料中有提及死者 SARAH CARROWAY 的姐姐 ANNA。

离开时，HOLMES 把弹簧交给经理(GIVE SPRING TO

CARRUTHERS),以便修理大门之用。

我们往死者的家后(SARAH CARROWAY'S FLAT),便四处搜索,在雨伞内拿了一条锁匙(LOOK UMBRELLA/OPEN UMBRELLA/PICK UP BRASS KEY/OPEN BRASS CAP/ LOOK BRASS CAP/ OPEN TEA POT/ LOOK TEAPOT),并在污衣篮内找到一件汗衫(LOOK LAUNDRY BASKET/PICK UP SWEATER/LOOK RUGBY SWEATER)。

然后我们往制造死者所用香水的香水厂(BELLE'S PERFUMERIES, LOOK PERFUME BOTTLE)便可知道,向老板娘 BELLE 询问有关香水的事 TALK TO BELLE,并借着购买香水(COTED AZUP)而使 BELLE 走往货仓拿货时,向清洁女工(CLEANING GIRL)打探消息 LOOK PLACARD/ TALK TO BELLE, BUY COTE D'AZUR/ TALK TO CLEANING GIRL,得知死者的秘密情人是热衷于橄榄球运动的,然后再向 BELLE 打探此人的资料(TALK TO BELLE)。

接着我们往榄球场看看(GO TO SOUTH KENSINGTON FIELD),但是没有什么进展。

我们返回在 BAKER STREET 22IB 的老家后,HOLMES 分析了拿来的花及白色粉末(USE FLOWER ON LAB TABLE/ USE FLOWER ON MICROSCOPE/ USE

OIL-WILKER BURNER/USE FLOWER ON FLASK/EXIT/ USE POWDERY RESIDUE ON LAB TABLE/ USE RESIDUE ON TEST TUBE/ USE OIL WILKER BURNER/USE RESIDUE ON TEST TUBE)，终于有了新的线索，花是染了色的，粉末更含有剧毒成分。

HOLMES 走出大街，吩咐街童 WIGGINS 找出售卖这些人造花的地点（TALK TO WIGGINS/ GIVE FLOWER TO WIGGINS)。接着 WIGGINS 便离开，而我们则返回凶杀现场，找找看还有什么线索。

来到了 ALLEY，发现尸体已被搬走，相信是送去了 SOUTHMARK MORGUE 陈尸所，于是我们便乘马车往 MORGUE。

● 智取法令

来到了 MORGUE，HOLMES 和验尸官 CORONER 交谈了一会后，便询问可否查看死者的随身物品（TALK TO CORONER/ ASK FOR SARAH' S EFFECTS)，并且希望可以拿走 SARAH 的钥匙（PICK UP LARGE KEY)，但是 CORONER 坚持要有法令才能拿走。于是 HOLMES 和在场的 INSPECTOR GREGSON 交谈，而答复是要往苏格兰场拿法令（TALK TO GREGSON/ GO TO SCOTLAND YARD)。

我们迅速来到 SCOTLAND YARD，却被门外的拦路狗阻了去路，只好返回 HORGUE 找 GREGSON。GREGSON 给 HOLMES 写了张条子，然后再来 SCOTLAND YARD。有了 GREGSON 的字条后便可畅通无阻地走入警局（TALK TO CONSTABLE/GO TO HORGUE/TALK TO INSPECTOR

GREGSON/ GO TO SCOTLAND YARD/ TALK TO CONSTABLE)。虽然入了警局,但是要见李督察也十分艰难,因为多了一个鸡毛司令 SERGANT DUNCAN(GO IN/ TALK TO SERGANT DUNCAN)。

● 马屁沙展

我和 HOLMES 只好无奈地走出警局,但是当 HOLMES 一见到在警局门外售卖苹果的瞎子小贩后,HOLMES 便露出笑容,我猜想他一定有办法。

果然不出我所料,HOLMES 和小贩交谈后,说要揭穿他假扮瞎子以博取他人同情心的勾当,那瞎子小贩便马上说出对付 DUNCAN 沙展的方法(TALK TO VENDOR)。原来这个沙展喜欢别人拍马屁,于是我们返回警局,向沙展美言一番后便顺利地见到李督察(TALK TO SERGANT DUNCAN)。HOLMES 对李督察道明来意后,李督察吩咐 DUNCAN 沙展预备一份通行证(PASS)(TALK TO INSPECTOR LESTRADE/TALK TO DUTY OFFICER)。

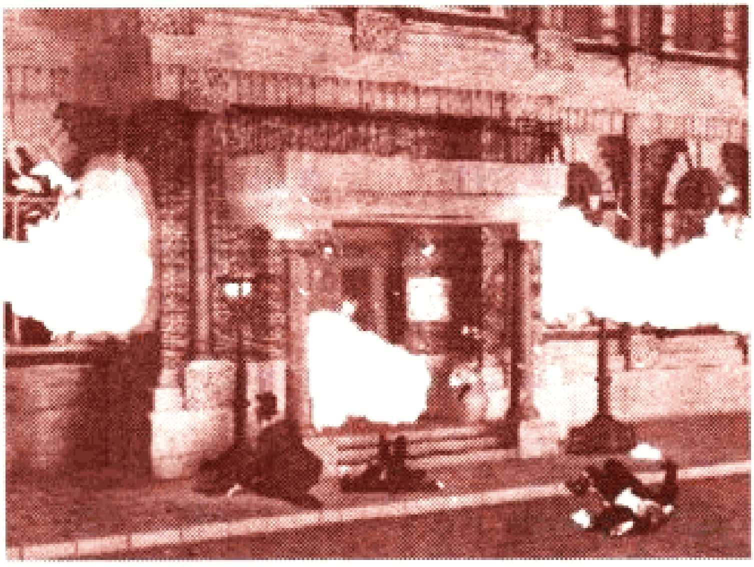
拿了通行证(PASS)后,我们便返回 MORGUE。HOLMES 把通行证交给 CORONER 后便拿走了 SARAH 的钥匙(TALK TO CORONER/GIVE PASS TO CORONER/ PICK UP LARGE KEY/LIIK LARGE KEY)。接着我们便往剧院后巷,用钥匙打开后台的门后便入内,再用黄铜钥匙(BRASS KEY)打开抽柜,拿走了两张歌剧院的票卷(GO TO ALLEY/ USE LARGE KEY ON BACKSTAGE DOOR TO THE THEA TRE/ USE BRASS KEY ON CHEST OF DRAWERS/ LOOK CONTENTS OF TOP DRA WER/ PICK UP CONTENTS OF YOP DRA WERS/ LOOK

OPERA TICKET)。

● 混帐经理

我们来到歌剧院后，出示了票卷给门口的票务员后便走入大堂，再出示票卷给楼梯的带位员，他便告诉我们的座位的位置，接着我们便走上楼梯找座位。

哪知有位老妇占了我们的座位，于是 HOLMES 便和她交谈，原来这老妇是歌剧院的老板娘，并告诉了我们关于 SARAH 的秘密男友的一些资料，而 HOLMES 也告诉了她关于经理阻止我们进入 ANNA 的落装间的事，于是她便写了一张字条给 HOLMES。



接着我们便返回大堂，把字条交给经理后便走入 ANNA 的落装间（GIVE NOTE TO MANAGER/ GO TO DRESSING ROOM)。本来 HOLMES 想找找看有没有售卖线索，但是经理目不转睛地盯着 HOLMES，不许他碰任何东西。

我们无奈地返回大堂，但是我心生一计，对 HOLMES 说由我来引开那混帐经理的注意力，而他便乘机四处找找看。于是，我们又返回落装间，我把经理引入洗手间，而 HOLMES 马上打开抽柜，拿起一串钥匙（GO TO FOYER/ TALK TO

GERING DRUNK，接着 SHORTING DRUNK，然后是 DIRTY DRUNK，再向酒店的老板单挑（PLAY DART WITH PUBLICAN)，赢了他后 HOLMES 便可得知新资料 (TALK TO PUBLICAN)；再把手袖链交给他看，他便会说出 BLACKWOOD 这个无赖的资料，接着 HOLMES 和打手交谈，然后便离开了（GIVE CUFF-LINK TO PUBLICAN/ TALK TO BOUNLER)。

● 神秘男友

由酒保口中得知 BLACKWOOD 时常往 BRADLEY'S TOBACCO SHOP 买烟，于是我们便前往那儿。来到烟店后，HOLMES 留意到墙上的鹿头标本，于是便向店员查询，接着他想把箱子推往墙角，但遭到店员阻止。然而，当我告诉店员 HOLMES 的大名后，他便不再妨碍我们，于是 HOLMES 把三个箱子推往墙角，砌成品字形。走上箱子看看鹿头，他推开看鹿头竟然找到新线索（GO TO BRADLEY' S TOBACCO SHOP/ LOOK MOUNTED MOOSE HEAD/ TALK TO YOUNG LAD MINDING THE SHOP/ MOVE DIGAR CRATE/TALK TO BOY AGAIN/MOVE CRATES(LOOK MOUNTED MOOSE HEAD/MOVE HEAD)，找到做这标本的地方 OXFORD TAXIDERMY。

我们马上往 OXFORD TAXIDERMY，HOLMES 找不到 BLACKWOOD，但找到一件染了血的褂子和利刀，然后他向 BLACKWOOD 的助手 LARS SORENSON 查询了一些资料（GO TO OXFORD TAXIDERMY/ TALK TO LARS/ PICK UP SMOCK，KNIFE/ TALK TO LARS)。而我对

HOLMES 说，不如找 TOBY 帮忙找出 BLACKWOOD (TALK TO WATSON)。

我们暂时不去找 BLACKWOOD，而先往酒保所提及的药店找线索(GO TO HATTINGTON STREET CHEMIST)。HOLMES 原来想向药店店员打探 BLACKWOOD 和 SARAH 的关系，但是药店老板十分不合作，于是 HOLMES 便向他买了些药物，那个老头才让 LOLMES 和店员交谈。和店员交谈后得知这个少年 RICHARD 是一个倾慕 SARAH 的忠实拥护者，而他打探到 SARAH 的住所后，并送了一束花给她 (TALK TO STOCKBOY/ TALK TO CHEMIST/ BUY PILLS/TALK TO RICHARD)。

● 返回橄榄球场

由于我们已经掌握了一些 SARAH 男友的资料，例如，其姓为 JAMES(由歌剧院老妇口中得知)；外表为黑发(由 BELLE 告知)；其爱好为香烟(由 BELLE 的清洁女工得知为 SENIOR SERVICES CIGARETTES)。于是我们便返回橄榄球场（确定得到以上三项资料便可往 SOUTH KENSINGTON FIELD)。

来到球场，HOLMES 便叫教练请 SANDERS JAMES 出来(TALK TO COACH/ TALK TO JAMES)，而 JAMES 则

否认和 SARAH 有任何关系，直至 HLMES 把 SARAH 的香水瓶交给他看，他便说返回寓所才谈（GIVE PERFUME TO JAMES）。

于是我们往 JAMES 的寓所（GO TO EATON DORMITORY），HOLMES 对他说 SARAH 已死，但是他不相信，除非有证据。我们只好往陈尸所拿死亡证，但是 CORONER 又阻止，HOLMES 便打算买份有报道 SARAH 被杀的报纸，但可惜已全部售光，幸好 WIGGINS 还有一份（TALK TO JAMES/ GO TO MORGUE/ TALK DEATH CERTIFICATE/GO TO BAKER STREET/TALK TO MR RIGBY/BUY NEWSPAPER/TALK TO WIGGINS）。

几经波折，终于拿到证据给 JAMES，JAMES 看后十分伤心，并提及 ANTONIO 和他们常去野餐的地点（GIVE NEWSPAPER TO JAMES/TALK TO JAMES）。

● 明察暗访

我们往 JAMES 提及的野餐地点（GO TO PICNIC SITE AND PLAYGROUND），见到一群孩子在玩耍，但没有人会理会我们。HOLMES 想起 WIGGINS 有个旋转仪玩具，于是返回 BAKER 街向 WIGGINS 购买，再回来尝试以玩具吸引那群小孩；但是只有一个呆子有兴趣并走来和 HOLMES 交谈，HOLMES 把旋转仪送给他后，他留下了帽子便离开。HOLMES 拿起了帽子看看，又找到新线索（TALK TO SOLITARY BOY/ GO TO BAKER STREET/ TALK TO WIGGINS/BUY GYROS COPE/GO TO PLAYGROUND/USE GYROSCOPE ON SOLITARY BOY/ TALK TO HIM/ GIVE HIM GYROSCOPE/ GET PAUL' S CAP/ LOOK

CAP)。

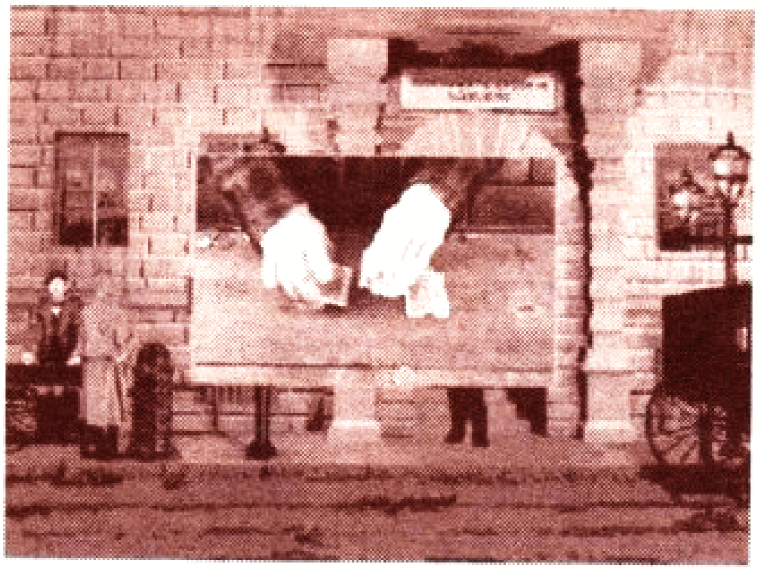
由帽子的牌子，MOLMES 得知售卖帽子的商店(GO TO EDDINGTON' S EQUESTRIAN SHOP)。我们来到这所高级商店后，那鼻子朝天的售货员竟然对我们视若无睹，幸好 HOLMES 发现店内所售的徽章是假的，于是大声地说店内有假货，并赶走了两名顾客。那售货员见形势不对便马上告诉我们这帽子是 LORD BRUMWELL 买的，并希望我们马上离开(TALK TO COUNTERMAN/LOOK COAT-ARM)。

我们往 LORD BRUMWELL 的大宅，但是见不到他(GO TO LORDBRUMWELL'S MANSION/MOVE BELL-PULL/TALK TO MAN/GET INSIDE/WAIT FOR LORD BRUMWELL'S WIFE, TALK TO HER)。

告知我们往桌球室找 JAMES 的同房 ANTONIO(GO TO ST. BERNARD'S PUBLICK HOUSE)，HOLMES 和那些无赖交谈后，不但得不到任何资料，还被骗了一些钱财，而且那个身穿黄衣的人更出言不逊。HOLMES 于是向酒保打探这个混蛋的资料，得知他的婚姻状况。当 HOLMES 威胁要说他的婚外情后，这混蛋终于说出 ANTONIO 的住所 (TALK TO SPECTATOR, NOBBY, JOCK BARMAN)。因为一提及 JOCK 的婚外情况，JOCK 便会告诉 KINGSWAY 86 是 ANTONIO 的地址。

我们来到 ANTONIO 的住所后，他便说出 ANNA 的地址(GO TO ANTONIO CARUSO'S FLAT/TALK TO HIM/MOVE PLUSH CUSHION)。

接着我们前往 ANNA 住所，敲了很久门，但屋内也没有人回答，HOLMES 本想用钥匙入屋，但是我不赞成。



- 难逃法网

我们往 SHERMAN 处和他借用 TOBY(GO TO OLD SHERMAN/ TALK TO SHERMAN/GET LEASH/USE LEASH ON TOBY)。TOBY 果然是只聪明狗，很快便找到 BLACKWOOD 的所在。

我们跟着 TOBY 来到码头，HOLMES 忙了一会后，擦亮窗子，由窗子看见 BLACKWOOD 正在干非法勾当，于是我们破门而入，捉了 BLACKWOOD，但是另一个同党却走脱了(LOOK MANIFEST/ OPEN SHED DOOR/ GET HAMMER/ CLOSE SHED DOOR/ MOVE BARREL/ LOOK PAIL/PICK UP PAIL/MOVE BARREL/GET RAG/USE PAIL ON THE THAMES/USE RAG ON PAIL/USE WETRAG ON GROUND FLOOR WINDOW/ LOOK WINDOW/USE HAMMER ON DOOR)。

捉了 BLACKWOOD 后，我们便往 SCOTLAND YARD 向 DUTY OFFICER 拿了探监的证件，然后往监牢见 BLACKWOOD。进入监牢，出示了证件后便盘问 BLACKWOOD，而他也全盘托出，说是受人委托向 ANNA 拿回一封信，但是捉错了其姐姐 SARAH 并错杀了她(GIVE PERMISSION TO GUARD/OPEN GATE/ TALK TO GEORGE BLACKWOOD)，但是他不肯说出接头者。

● 项链的秘密

我们马上往 ANNA 的住所，同样地敲了很久也没人回答，但我们这次不管如何也要入内，于是 HOLMES 拿出了那串钥匙打开大门 (MOVE BELL-PULL 或者 MOVE DOOR-KNOCK/USE RING OF KEYS ON DOOR)。

入内后，拿起桌上盘子内的卡片 (LOOK SILVER SALVER/ GET CALLING CARDS OF JACOB FART HINGTON AND ANTONIO)，接着上楼，但是 ANNA 的清洁女工不允许我们碰任何东西，于是我们下楼。而 HOLMES 则把花盆内的一些泥土弄在地上，因此他返回楼上吩咐女工下楼清洁。趁她离开时，HOLMES 移开雕像，拿起日记簿 (UPSTAIRS/ TALK TO HOUSEKEEPER/ DOWN-STAIRS/ TALK TO HOUSEKEEPER/ MOVE STATUE GETBOOK/LOOK DIARY/MOVE STATUE)，得知所有秘密是收藏于 SARAH 的项链内。

我们再往监舍探 BLACKWOOD，道出利害关系后，他便说出接头者的姓名 JAIMESON(GO TO BOW STREET POLICE COURT/ TALK TO BLACKWOOD)。在找 JAIMESON 之前，我们先往律师 JACOB 处了解一下 SARAH 及 ANNA 的背景 (GO TO LAW OFFICE OF MR. JACOB FARTHINGTON)，接着前往 JAIMESON' S BUY-ING AND SELLING 处找他谈话，找寻项链的下落。

因为项链已被 MOOREHEAD 买了，于是我们便往 MOOREHEAD AND GARDNER DETECTIVE AGENCY 处找他。可惜找不到他们，但由他们的秘书口中得知有人约了 GARDER 往 ZOO 洽谈项链的事 (TALK TO RECEPTION-IST)。

我们马上往 THE LONDONZOO LOGICAL GARDEN，发觉那儿发生了命案。我们在凶案的地点了解一下情况后便入管理处找 HOLLINGSTON 查询资料（GO TO ZOO ADMINISTRASTIVE OFFICE/ LOOK CORPSE, SLASH WOUNDS, BROKEN LEG/ TALK TO INSPECTOR GREGSON, CONSTABLE CALLAGHAN/ GO INSIDE HEAD-OFFICE/TALK TO HOLLINGSTON)，得知管理员 SIMSON 的住所。

我们往 SIMON 住所找他，谈及他为了卫护狮子 FELIX 而搬移尸体的事，而他也答应帮助我们去拿狮子笼内的反光物体(TALK TO SIMON/LOOK BOOTS PICTURE/TALK TO HIM AGAIN)。接着我们返回动物园，在 SIMON 的协助下，HOLMES 走入狮子笼，拿起了地上的反光物体，原来 GARDEN 的袋表，内有一张密码（PICK UP SHINY OBJECT/LOOK POCKET WATCH/LOOK PAPER)。

● 泄露丑事

我们再往 MOORE 处，并告诉女秘书关于她老板的死讯，但是 HOLMES 觉得事件有点不妥，而 MOORE 的办公室又上了锁。于是，他便拿起那部老爷打字机把门摔破，见到 MOORE 和坏蛋 ROBERT HUNT 纠缠，并且走往地铁平台，而坏蛋 ROBERT 更把 MOORE 推下路轨，使 MOORE 被火车碾死（TALK TO WATSON, BUSY RECEPTIONIST/ OPPEN DOOR/ LOOK OLD TYPEWRITER/ PICK UP TYPEWRITER)，幸好 HOLMES 迅速把杀人犯 ROBERT 捉住了。

我们后来往监牢见 ROBERT，但这坏蛋不但什么也不说，

更死不悔改。我们再往 MOORE 办公室，告诉女秘书 VIOLET 关于她另一个老板的死讯，吓得她花容失色，手足无措。

我们入了办公室，终于在书架后的秘密夹内找到 SARAH 项链，并找到项链内的一封信，提及 LORD BRUMWELL 于 ANNA 的孽债（TALK TO VIOLET/ GET IN OFFICE/ MOVE COMFY CHAIR/ MOVE SHELF OF BOOKS/ USE PAPER ON SAFE/PICK UP CONTENTS OF SAFE/LOOK PENDANT/LOOK LETTER FOLDED/MANY TIMES)。

接着我们往 LORD BRUMWELL，HOLMES 和 LORD BRUMWELL 一番交谈后终于允许入内见 LORD BRUMWELL。入了 MEETING ROOM 后，HOLMES 和 LORD BRUMWELL 交谈(TALK TO LORD BRUMWELL)，他得知丑事已泄露，于是佯装离开一会，实则把我们困在室内。幸好 HOLMES 机智过人，找出机关，打开门，离开会客室（TALK TO WATSON，MOVE LEFT PERSIAN SWORD/ OPEN LARGE PAINTING/ OPEN SAFE/ PICK UP CONTENTS OF SAFE/ LOOK SMALL BRASS KEY/ USE SMALL BRASS KEY ON A SET OF DOUBLE DOOR/ OPEN DOUBLE DOOR)。然后和 LORD BRUMWELL 的夫人四处找她丈夫，后来终于找到他，但是他却跳河自尽了；虽然 HOLMES 秘书跳入河内，但最终也救不到他。

● 真相大白

事情的真相已十分清楚了，但是 ANNA 的下落仍然是个迷，而坏蛋 ROBERT 的口更密不透风，真混蛋！

于是我们往 ROBERT HUNT'SFLAT，在床边柜的书内找到一张当票（OPEN SMALL BOOK/ LOOK BOOK-

MARK/PICK UP BOOKMARK)，于是再往 JAIMESON 赎回押品。赎品是一盒占卜扑克及一把钥匙（GIVE PAWN TICKET TO THE OWNER NIGEL JAIMESON/ LOOK TAROT CARDS/LOOK ORNATE KEY)。

我建议不如去占卜婆 MADAMA ROSA 处查看，于是我们便前往 COVENT GARDEN。入了占卜婆的店后，HOLMES 在抽柜内找到一条银钥匙，又找到秘密机关，发现了一个箱子，而且箱子内有一张字条（USE ORNATE KEY ON DESK DRAWER/ OPEN DESK DRAWER/ LOOK DESK DRAWER/PICK UP SILVER KEY/MOVE LARGE CANDLE ON THE LEFT HEAVY COLUMN/ LOOK STRONG BOX/ USE SILVER KEY ON STRONG BOX/ OPEN STRONG BOX/ PICK UP FOLDED PIECE OF PARCHMENT/LOOK PARCHMENT)。

我们依着字条内所提及的地点来到 SAVOY STREET-PIER，而 HOLMES 估计 ANNA 是被绑在船舱里，于是我们破门而入(LOOK WINDOW/USE BAR ON DOOR)……

[秘　　技]

· 要和所有人物交谈，如果有问题解决不了，尝试和 WATSON 谈谈。

· 对话时要把所有 HOLMES 可选择的对话用尽，直至对方哑口无言为止。

· 任何场景内的任何东西均要 LOOK，而当 HOLMES 不论拿了什么，也应该 INVENTORY-LOOK。

· 在 BRADLEY'STOBACCO SHOP 时，只能移动鹿头

(MOVE MOOSE HEAD)一次，否则可能死机。

· HOLMES 必须找到线索后，地图上才会出现一些相关的地点。相关地点见下表：

地点相关的资料

在 ALLEY 拾得的 PLAYBILL→CHANCERY OPERA HOUSE

由目击者 SHEILA PARKER 告知→SARAH CARROWAY'S FLAT

SARAH 的香水瓶→BELLE'S PARFUMERIE

SARAH 家中的 SWEATER→SOUTH KENSINGTON FIELD

WIGGINS 找到卖花处→COVENT GARDEN

卖花女告知→MOONGATE PUB

死尸被搬离 ALLEY→SOUTHWARK MORGUE

和 GREGSON 谈及取 SARAH 的遗物允许书→SCOTLAND YARD

在抽柜内找到二张 OPERA 门票→OPERA HOUSE

和 MOONGATE 的酒保谈及 LUFF-LINK→BRADLEY'S TOBACCO SHOP

MOONGATE 的酒保告知→HATTINGTON STREET CHEMIST

在烟店内鹿头→OXFORD TAXIDERMY

由 TOBY 带领→PIER WAREHOUSE

在 OXFORD TAXIDERMY 时 WATSON 提及→OLD SHERMAN

JAMES 告知→EATON DORMITORY

JAMES 告知→ST BERNARD'S PUBLICK HOUSE

JAMES 告知→PICNIC SITE & PLAYGROUND

由 PAUL 的 CAP 得知→EDDINGTON'S EQUESTRIAN SHOP

由 EQUESTRIAN 的店员得知→LORD BRUMWELL'S MAN-

SION

由 PUBLICK HOUSE 的 NOBBY 告知→ANTONIO CARUSO'S FLAT

由 ANTONIO 告知→ANNA CARROWAY'S FLAT

捉了 BLACKWOOD→BOW STREET POLICE COURT

ANNA 的 CALLING CARD→JACOB FARTHINGTON' S OFFICE

BLACKWOOD 告知→JAIME ON'S BUYING & SELLING

JAIMESON 告知→MOORE DETECTIVE AGENCY

MOORE 秘书 VIOLET 告知→LONDON ZOO

ZOO 的 HOLLINGTON 告知→SIMON KINGSLEY'S FALT

捉了 ROBERT HUNT→ROBERT HUNT'S FLAT

TAROT CARD 箱的钥匙→MADAME ROSA

MADAME ROSE 箱内的字条→SAVOY STREET PIER

杀人月 Under a Killing Moon

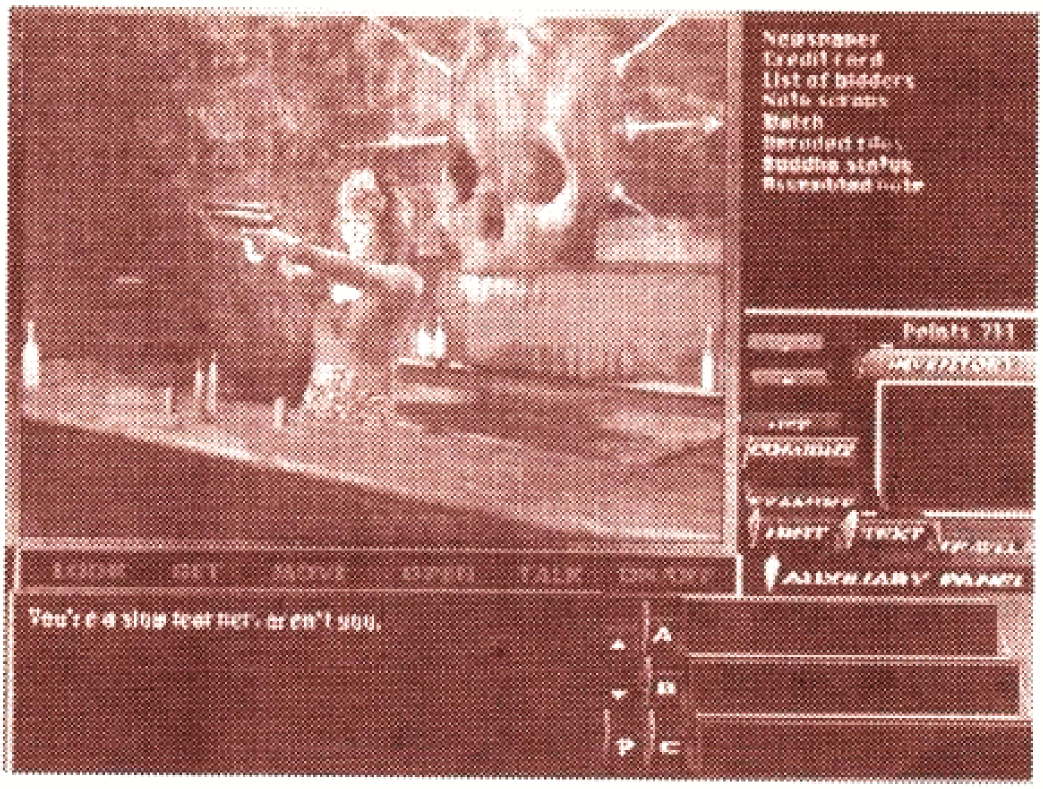
[资料卡]

游戏名称:杀人月
类　　型:科幻冒险游戏
出版公司:ACCESS
发行公司:ACCESS
出版日期:1994 年
载体容量:4CD
最低配置:486/66 + 8M 内存 + 倍速光驱
推荐配置:486/120 + 16M 内存 + 四速光驱
运行环境:DOS5.0 以上

《杀人月》这个游戏在问世当年造成相当大的轰动，主要原因是他首先采用真人出演的方式，而且是 4 张光碟的巨大容量。虽然游戏的实际容量只有 3 张光碟(第一张纯粹是片头介绍)，但在游戏界算是首开先例，之后其他各种各样的真人游戏层出不穷,基本上都是受到它的影响。

[操　作]

游戏的操作方式相当简便，用鼠标控制方向，想停下来按空格键。屏幕右上角是供玩家选择的事件或者是主角打算和别人交谈的内容，鼠标点一点就可以选中了；左下方则是游戏提供给玩家的信息，诸如房间里的物品，别人对主角问话的回答，主角做了一件事的结果等等；右下角是游戏的控制台，提供给玩家看、拿、走、组合物品等功能，POINT 是目前玩家的得分。特别值得一提的是，控制台提供了 HINT(提示)功能，当玩家不知所措的时候，可以通过他来提示下一步该干什么。



[攻　略]

昨晚 Colonel 跑来我(玩者)办公室，说了一大堆奚落我的话，还有一些什么我与他现在正在调查的案件有关，真是莫名奇妙！不过看看我的办公室，真是家徒四壁，唯一值钱的就是那部侦测罪犯的连线电脑。当然抽屉里还有一张邮票、一支笔。至于我的传真机与电话早就报废了。要是能有一部新的传

真机，我就不会没案可办了。桌上的照片是我老婆，自从上次被我撞见她的丑事后，我就没再看见她了(真好!)。

咦?门口下方有两封信，真是太好了，拿起来看看。原来其中一封是整容手术广告，只要持本广告就可免费整形鼻、眼等地方。我想变形象还真需要这个。另外一封是什么呢?原来是电子专卖店寄来的广告函，里面有一张会员卡申请单。太好了，只要填妥申请单。隔天早上我就可以收到会员卡，看来我的传真机指日可待了。我拿出抽屉里的笔，填写申请单，接着再将抽屉里的邮票拿出来贴上，然后就是出门投进邮筒。我翻看旅行图，发觉只有我的住所在上面而已，没办法，只好徒步走到街上了。

走出大门，再看一眼旅行图，这下果真多了一个查勒大街(Chandler Street)，我使用了旅行功能，这下就不用爬楼梯爬得天昏地转的了。走到邮筒将信投了进去，结果在地上发现了一份报纸。我把报纸捡起，看了一下，看到近日有几家当铺都被偷了，不仅 ROOK Gamer 一家而已。作案手法都是:先有一名女子到当铺点当一只手镯，然后当天晚上手镯就被偷了。事情是真的有点蹊跷，我决定拜访 ROOK Gamer。

走进当铺后，我与 ROOK 先闲聊了一下，然后他就告诉我事情是如何发生的了。他说前几天有一名自称是 Ema Nymton 的女子前来当铺当一只名贵的手镯，她说因为家境贫寒的关系，不得不先暂时当此镯子，一个月后再来赎回。我一看这镯子的确好，起码值个 80 000 元，但我却只出价 8 000，没想到她居然同意了，但镯子当天就被偷了。

根据常识判断，Ema Nymton 这个名字绝对是假名。我到了 ROOK 当铺后面的小巷子，察看小偷是如何进来的。后巷到处是垃圾、散落的巧克力罐和水瓶。ROOK 的窗户被打破

了，小偷显然就是从这个地方进来的。窗下有一块石头，拿起来一看，有一根红色头发，看来应该是小偷先生的。也许旁边的垃圾桶还有些线索呢！我移动了垃圾桶发觉有一把钥匙，很显然又是小偷留下来的。走到门后，发觉有一个脚印，原来小偷穿的是 42 码鞋。走到另一只箱子，结果发觉是一个木制的大箱子，旁边有一台收音机，看了一下收音机，发觉里面居然有电池，我就将它放入口袋。这个箱子其臭无比，显然有人住在此处，看来只好改天拜访了。

我走到大街上，问 Chelsee 此事，结果她告诉我 ROOK Gamer 的当铺昨晚被偷了，还告诉我几天前曾看到一个手臂刺着船锚图案的人出没。可疑，我决定去警察局看看有没有线索。警察局长 Mac 曾和我参与“火星大悬案”的调查，要从他那边得到线索，只有勾起以前一起共事的回忆（Fondly reminisce），否则只会碰钉子。果然我的方法奏效了，Mac 告诉我他们警方现在也很头疼。我故作惊讶（Shocked by ineptitude），这下 Mac 就把他们所知的都告诉我了。于是我又知道小偷是个“正常人”（Norm）。Caucasian（高加索人），血型为 AB，太好了！我使用旅行功能再度回到 ROOK 当铺的后巷里，想拜访那个流浪汉，这次这个流浪汉果真在家。我一眼就看到他了，结果这位老兄今天脾气特别火爆，想必是丢了收音机的关系。想想用点东西贿赂他吧。结果他老兄想要巧克力之类的东

西。没办法，只好去找 Louie 了。Louie 的咖啡屋（Brew & Stew）是相当有名的，大家平日总要来这聚聚，因此 Louie 是大家公认的万事通。

我问了他巧克力的事，结果他马上非常慷慨地就给了我一块。这下我可以高高兴兴的去见那位流浪老兄了。果不其然，他一接到我的巧克力，马上改变态度，随我问了。他告诉我事发当晚曾见到一个体形高大，身高约 1.84 米左右，重约 300 磅的人。事情进展到此，我可以回我的办公室，输入资料，找嫌疑犯了。

在电脑输入所得资料，果真电脑出现讯息，嫌犯为 Mick Flemm。此人从未听说过，看来只好再去大街打探线索了，使用旅行功能后，我们美丽的 Chelsee 便迎面而来，于是问她 Mick Flemm 这个人。结果她告诉我要去问 Coit Tower 的 Beek Nariz，所以我立即动身前往 Coit Tower。它位于废弃的仓库旁边。进去后，出现一个象鼻人，这家伙也是要给他点好处才会说实话。我马上想到了口袋里的那张免费整容手术的广告函。于是就赶紧给他，这下他就什么都说了！原来近日的这几起当铺失窃案都是 Mick Flemm 干的，此外他还杀了 Rusty，因此他非常害怕玩偶，面具之类的东西。现在他正躲在废弃的仓库(Snow White Warehouse)里。

我决定到 Rusty 的店(Rusty the Clown's Novelty Shop)一探究竟，这家店已经关闭好久了。我要开门时，发觉门锁住了。稍微想了一下，我马上知道钥匙藏在门口的地毯下，移动地毯，果真被我料中了。拿到钥匙开门进去后，在矮柜里拿到一把十字弓；面向矮柜的左方有一个电视，打开电视，结果是 Inspector Burns 的防火片。在矮柜后面，我发现了一个纸箱，打开纸箱发现了一个小丑娃娃。再往前几步，结果又找到了一

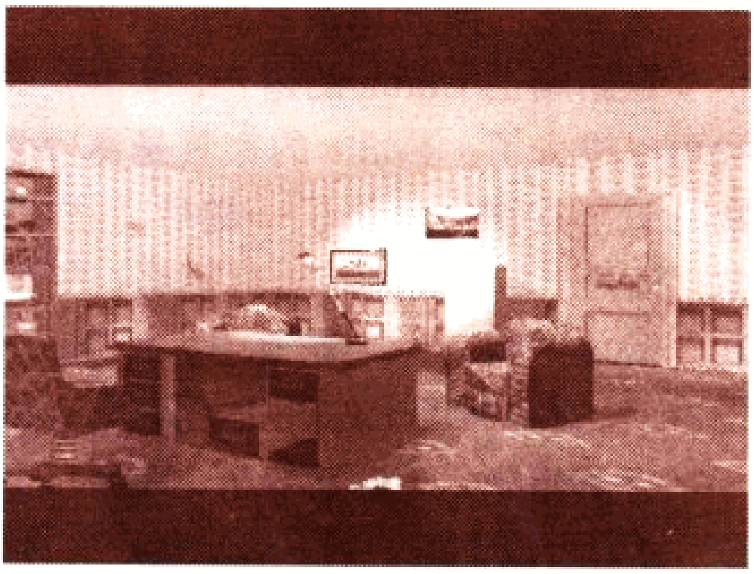
个小孩玩的手环。这个手环旁边有个洞，然后我又找到一个Rusty 的面具。矮柜的右方有扇门，又锁住了，但我马上就在门左边的梁上找到钥匙。开了门后我又找到了一个气球、一只十字弓的把，同时证明 Rusty 真的被 Mick Flemm 杀了。我把十字弓装上把，再把电池装入小丑娃娃，接下来我回到了仓库。

进入仓库后，在圆桌旁的木箱中找到一件防火衣，接着我登上楼梯。在楼梯尽头的墙上找到一把钥匙，楼梯上头有个吊轮，我心生一计，心想如果将小丑娃娃挂在吊轮上，然后启动开关，准把 Mick Flemm 吓得俯首认罪。往楼下看，有一个开关箱。我用在楼上找到的钥匙试开这个开关门，我把小丑娃娃挂上吊轮，这时门口突然传来脚步声，我赶紧躲在开关旁，进门来的果真是 Mick Flemm；赶紧启动开关，霎时只听到 Mick 惨叫一声，Mick 便已穿墙而逃。我出来一看，看见桌上 Mick 留下来的东西不正是被偷的手镯吗？旁边还有一把钥匙，我将钥匙试开另一个储物箱，发现里面居然有一个上了锁的铁盒，于是我再用在 ROOK 当铺后巷找到的钥匙打开这个铁盒，里面是一块珍贵的玉，这个案件就这样破了。

回到办公室，看见门口有一封信，打开一看，我的会员卡来了，于是我马上启程去买传真机。走到电子专卖店，找到我要的传真机后，马上拿出我的卡，刷一声我已经抱着传真机回家了。才装上不久就有人来传真了。嘿！生意上门了。这人叫

M.Renier 公爵夫人，信中叫我马上赶去她的住所会谈。

利用旅行功能赶到了她的住所后，发觉 Renier 真是个大美人，但可惜她对我一点兴趣也没有，只好谈正事了。谈了老半天，原来要我去找一个水晶鸟雕像，看在佣金很高，而我又缺钱的份上只好去找那只鸟了。回到大街上，我问了 Chelsee 这件事，她告诉我一个线索——Franco，于是立即启程去调查。我去问了 Mac Malden 警长，他告诉我 Franco 是个黑市走私玉的人物。讲到玉，也许 ROOK 的当铺有线索也说不定呢！果真一切如此预料，ROOK 告诉我他前几天曾收到一张收购玉的传单，但被他丢进后巷的分类垃圾桶中了；我赶去垃圾桶，捡起了那张传单，上面说联络地点在 Alhambra Theater，这下子我只好再赶去 Alhambra Theater。Franco 果真是个玉迷，几次对话后，我就知道只要把我身上的玉给他，保证可以问出点什么东西。Franco 收到我的玉真是欣喜若狂，直夸好玉，但他只允许我问一个问题。我问了他 The Mysterious Artifact 这件事(只能选 The mysterious artifact 这个项目，选其他两个都会“蒙主宠召”)，Franco 告诉我水晶鸟雕像可能在 Eddie Ching 那边，然后就把我赶走了。



Eddie Ching 是谁？我想只有问 Mac 警长了。结果我从警长那边得知 Eddie 是个横行黑白两道的大人物，但却不知如何找。回到办公室后，却接到 Franco 传来的传真信函，告诉我 Eddie 住在 Knicker-

bockers。嘿嘿!聪明的读者该知道我下一步去哪里了吧!

爬上黑社会老大Eddie的图书室窗户外,我发觉房子根本无洞可进,里面更是装设了严密的保安设备,更惨的是我已经撑不住而要摔下去了。在这千钧一发之际,却让我看到窗户玻璃上的商标名,原来他的保安系统是由我所拥有的会员卡那家专卖店安装的,这下我就知道要怎么做了(当然是先摔下去,才能做下一动作)!

我走到电子专卖店,老板就站在店内。这种商业机密,想来他是不会轻易泄漏的,但我仍要试试,我决定编个谎话骗他(Fraternize)。我假扮是同行(Stall),结果老板一听,马上问我是真的吗?我骗他说忘了带名片。他笑说:他也常这样,按理他问我曾做过什么,我只好骗说是Law and order balding这方面的,同时我又吹嘘我曾做过的保安系统(manly bravado)。这下子老板马上不甘示弱,一下子马上搬出他的得意之作,居然就是那个黑社会老大Eddie的。虽然老板知道他说漏嘴了,但该知道的我都知道了,这时我需要一支激光切割刀(Laser blade)才能切开玻璃进屋。拿出我的会员卡一刷,当场我就有了一支全新的激光切割刀。

重新爬上Eddie的窗户,拿出我的激光刀进行切割,这下我可以进去了。Eddie的家具是富丽堂皇的,想必他真的是非常有钱。在图书室绕了一圈后,在书柜的最顶端找到了个书盒,打开一看,里面有一只钥匙;在面向窗户的右边柜子则发现一盒鱼饲料与一个铁笼子。打开门后,发现长廊竟有激光包围着,长廊对面墙上的开关箱正是激光的开关所在。于是我把十字弓拿出来,对着它射击,天啊!您不能不相信我真的射中了,可惜力道不够。没关系,我还有办法,我走到鱼缸旁,将小孩的玩具手环充满水,然后再走回去老地方,就地一投,又是

百发百中！这下激光全部被解除了（若不相信激光的厉害，进而以身试光，结果是只好含怨而死）！

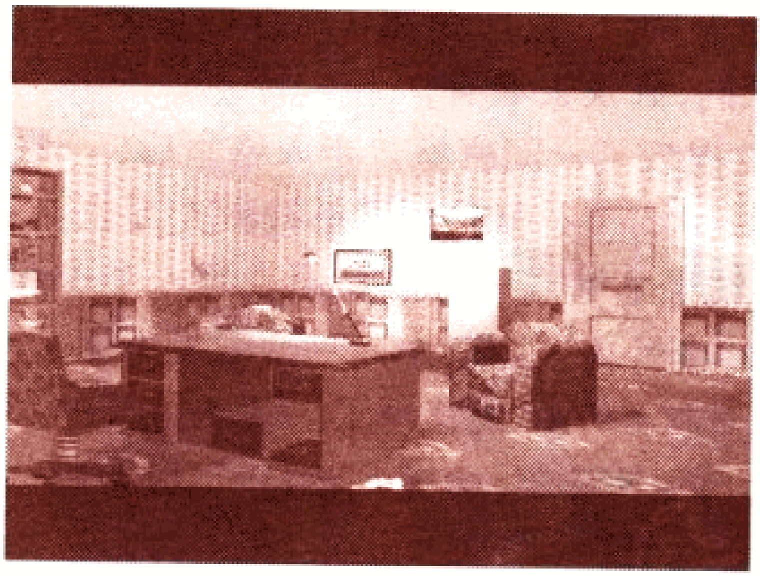
这里我要提醒各位玩家：拐过长廊后的右边门千万不要打开，否则会毙命，切记！切记！打开左边的门后，我来到了 Eddie 的研究室(Study)。这个研究室还有其他门，但都是通往死亡国度的。入门一看，就看到那只稀奇的“变种龙”。当时我决定养牠当宠物，但要怎样捉出来呢？左寻右找，在一根三角柱的后面找到了它的“三餐”。这下可好了，我把“变种龙”的三餐放进我身边的铁笼内，这只“变种龙”露出贪吃的本性，马上从它的老窝跑到我的铁笼里，这样它便成了我的笼中之物！我移动了左边墙上的画，结果出现了一个宝物箱，但我不知密码，该如何是好呢？我“低头”苦思，却让我发现圆桌下一张祝贺 Eddie 生日的传真，突然灵光一现，我马上输入了密码 101412，果真猜中了。原来是一张邀请与会者讨论的密函，上面列出了所有与会者。此外，旁边还找到一张密码卡，接着我又在左边的角落里找到一枝长竿，于是我一并把它们收了起来。突然我发现一个奇怪之处，邻近角落的内墙上居然有一面可移动的镜子。我把镜子移动后，发觉里面锁住了，于是试了试在 Eddie 的图书室找到的钥匙，正好吻合：此时突然传来东西移动的声音，似乎是从图书室传来的，赶快去看看！

赶去图书室后，发觉出现了一间密室。走入密室后，一眼就看到了那只“鸟”，那只水晶鸟，但是周围都被激光围住了，我走向一堆画的墙面，结果在其中一幅画背面找到一个卡片槽。我将在研究室找到的卡片插入，嘿！水晶鸟的激光不见了，但它还是太高，我没法直接到手。我移动了一块八方体的石(木)头，然后站上去，再用那枝长竿，嘿嘿！我终于可以摆脱贫穷了。

使用旅行功能后，一下子我就飞回了我的办公室。途中想到忘了把现场恢复原状，我就悔恨不已。但错了就错了，下车时，我却莫名奇妙遭到袭击，我的水晶鸟被抢了，而我也挂了彩。我一定要找到打我的人！我去问 Louie，Louie 他说不知道，但却说咖啡店的老板 Francesca 看到了。我一听，马上去找 Francesca，但 FraDcesca 却要我去找 Sal 通奸的罪证才告诉打我的人。碰上这种女人，您有什么办法呢？接着，Francesca 给了我一张密码纸，我只好没头没脑的又回去找 Louie。Louie 告诉我 Sal 刚刚才离开，还告诉我 Sal 好像丢了些什么东西在垃圾桶里。我马上就到垃圾桶去把它捡了起来，拼拼凑凑，终于解得了：

YV ZUNV SIAKWBHVG RIPB ZEEIWALHVAL YWLU SUZXL WLR ZL LUV XPWLV WA LUV CLOGVE CZLV UIL VO ZL LUV EIXXYIBG LUV PXP-ZO LWHV WX XWOWSIA

我把 Francesca 给我的密码纸与 Sal 的秘密信函组合起来，结果又出现另一个密码（天啊！简直就要虚脱了）。密码经解答后，原来是 Sal 与情人约定在黄金门旅馆幽会，当日暗号为 SILICON。



我立即赶去黄金门旅馆，但是 Ardo NewPop 就是不让我进去。被赶了出来后，我心想 Ardo 最崇拜 Inspector Burns，不妨我就扮作他吧！我穿带上面

具与防火衣，果真 Ardo 被我骗了，然后就顺利进来了。输入 SILICON 后，我终于亲睹 Sal 的“金屋”，屋内分为客厅、钢琴室、书房与主卧室。在客厅门对面的方桌上找到了一块金属片：再走入主卧室，打开抽屉，结果发现了一些零钱，一部照相机、还有一个上锁的抽屉；打开衣柜则找到了一个玻璃杯。我走入浴室，发现一进门的左边有一个花瓶，里面有一个软木塞。我把杯子加上水，再把水倒入花瓶，然后软木塞浮起，我便拿到了。我看了一眼软木塞，决定留下它的铁丝部分。利用这根铁丝，我就可以打开主卧室的那只上了锁的抽屉，结果我拿到了一条鞋带。我又回到浴室，发现地上的一条浴巾下面有一个水沟盖，盖下有一只扁钻以及一个胶卷，但我似乎要用些工具才能拿到它们。我走向钢琴室，就在门对面的墙上找到一块吸铁，然后又坐下来弹了一曲。离开钢琴室，来到澡堂。我把吸铁与鞋带组合在一起。然后捞起那只扁钻。再用扁钻撬开铁门，胶卷顺利到手。胶卷里到底是什么内容呢？看来只有跑一趟电子专卖店，买个 Film developing kit。底片一洗出来，果真是 Sal 的奸情，太好了，我可向 Francesca 交待。Francesca 这下可真是高兴极了，她果真一五一十道出打我的人的模样，还说其中一个是 Pug。这种江湖混混问 Coit Tower 的 Beek 准没错！因此去找 Beek。

我向 Beek 道明来意，结果他非常高兴地回答我的问题。他说 Pug 目前住在仓库旁的一个空箱里。好家伙，终于让我逮着你了吧！Pug 神情非常紧张，在我威胁加恐吓的语气下，他乖乖地说出来经过。原来是 Colonel 派 Pug 来的。还有一点，幸好他没把我的钱全部花光。这下我马上火速跑到 Colonel 那边。Colonel 算是我的老师，在我初出道时，Colonel 曾教了我一些事，没想到他现在居然如此对我。

当我到达 Colonel 的办公室时。发觉大门敞开，里面一片零乱，事情似乎另有蹊跷！果真不错，Colonel 胸口上中一刀。伤势似乎不轻，这下我只好急忙的送他去医院。Colonel 目前正在手术中，是生是死还是个未知数，我只好先回我的办公室。结果一入门，居然有个美女坐在办公桌上，接着两个大汉夹住我，天啊！我又招惹谁？没想到这个美女居然就是那个横行黑白两道的大人物……Eddie Ching。真是出乎我意料之外，Eddie 居然是个女的！两个大汉可是来者不善，一说错话就会挨他们的拳头。但更令我震惊的是：我所偷走的水晶鸟雕像竟是邪教重要的镇宝之物；而神秘的邪教现在正在进行一项阴谋，有了水晶鸟将使他们的计划进行更快。Eddie 要我找回水晶鸟，并告诉我可能在 Chameleon 那里。天啊！这到底是怎么回事，我一定要去问问那个公爵夫人。幸亏 Eddie 没叫她的手下杀了我。现在我已经来到公爵夫人的宅邸，但却已经人去楼空，没想到我这么聪明也会上当。看看天花板垂下的水晶灯，有一只鸟夹在上面。我用在黄金门旅馆找到的金属片打那只鸟，结果那只鸟飞走时，掉了一个香烟盒在桌边，我把香烟盒拿起来一看，发觉里面有一支香烟，留下来可以备烟瘾发作时用。后来我又在炉柜上头找着一只手表，这只手表的背面有个小缝隙，可以藏东西；接着又在角落的垃圾桶中捡到一堆纸片，看过拼完所得

内容。现在我该去 Colonel 的办公室了。进了 Colonel 的办公室，在书柜下的花瓶中找到一张 CD 片。我把 CD 片放入桌上的电脑，然后看到 Colonel 给我的信。原来他跟 C.A.P.R.I.C.O.R.N.这个组织有些关系，因为 C.A.P.R.I.C.O.R.N.的缘故，Colonel 也与 G.R.S. 有些接触。G.R.S. 的 Paul Dubious 雇请 Colonel 为他们调查 G.R.S. 的事。C.A.P.R.I.C.O.R.N. 发觉 G.R.S. 正在进行一项可怕的计划，一个邪教正在展开“净化”的阴谋。这个邪教在月亮周围的轨道建了一个太空站，名为 Moon Child；他们发展出一种可怕的毒素，预备屠杀他们心中认为不完美的人。C.A.P.R.I.C.O.R.N. 为了阻止他们而做出一种晶片，名为 Winter Chip，此晶片可以摧毁 Moon Child。在调查中，Paul 与其中一名女子 Eva Schanzee 都失踪了，Colonel 希望我能找到 Eva 并继续他的工作。接着我又在抽屉找到一张卡片，以及一封给 Melahn Tode 的残缺信封。桌上一个相框倒下了，我把它扶正，结果是 Colonel 的女友相片。在门口的地毯下，我又意外发现一封给 Melahn 的信，于是我想去拜访一下 Melahn。

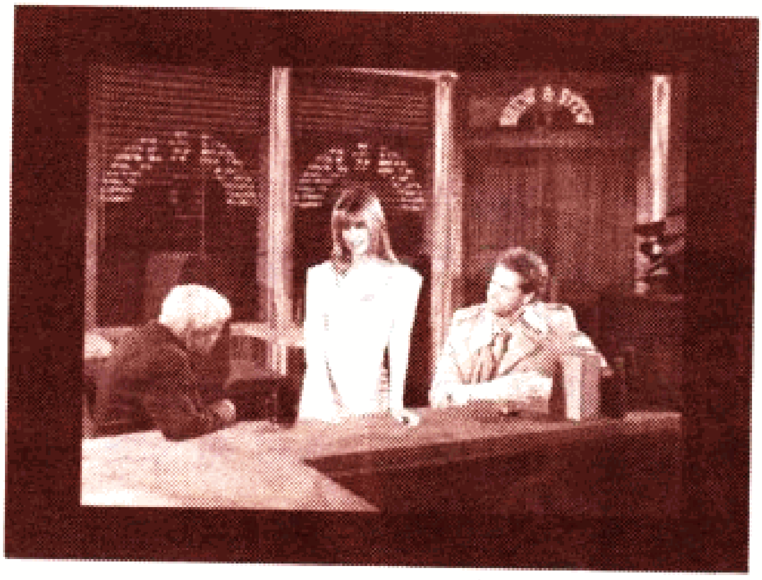
Melahn 的穿着真惹火，但她似乎在等 Colonel 的到来。我告诉她 Colonel 的事，她似乎很惊讶，但又怀疑我是否就是那个杀了 Colonel 的家伙；我一听，马上拿出那张卡片，果然得到美人的信任。我问她 Colonel 的事，她告诉我日前 Colonel 曾交给她一个小包，嘱咐她在必要时才能打开；但她才不管三七二十一，他一离开后，马上就打开，结果居然是只钥匙。我问她可否把这钥匙给我，她马上就答应了。

我拿着钥匙赶回 Colonel 的办公室。用钥匙打开他的档案柜，拿到一卷用密码写成的档案，该如何解码呢？我需要一本解码簿，但解码簿在哪里呢？看来只好再去一趟 Melahn 的公

寓。我向 Melahn 说明来意，她很乐意回答我的问题。我问她有关密码的事，结果她说 Colonel 曾寄给她一封信，打开一看，居然是个标示 5—7—1 的长方形卡片。我请她给我这个卡片，她答应了，临走前还提醒我有钱时别忘了找她。

回到 Colonel 的办公室后，我把卡片上的数字 5—7—1 输入保险柜，开了之后，里面是一本密码册。我把密码册与档案组合起来，结果得到一份机密文件，内容简述如下：

Colonel 受雇于 G.R.S. 的 Paul Pubois；G.R.S. 是个研究遗传结构的组织，但 Paul 却发现 G.R.S. 在研究一种致命性武器。G.R.S. 组织前些日曾有大批人辞职，Paul 给了 Colonel 一份名单，但大多数都无法联络，只剩下 Alaynah Moore 一人而已。Colonel 去拜访了 Alaynah，但她实在一无所知，只知道她的生命有了危险，所以躲在汽车旅馆。Paul 在 G.R.S. 认识了一个人，她的名字叫 Eva Schanzee，但近日不知为何，Paul 与 Eva 都失踪。Colonel 苦思调查，现在却卡在 Chameleon 这个人物上；Chameleon 是个神秘人物，传说他具有变化各种人物的神奇力量，若他真的为敌方工作，这可就糟了。



听到 Alaynah 这个名字，真是令我吓一跳，几年前，我还常常跟她姐姐出去约会呢！我决心拜访一下 Alaynah。

Alaynah 似乎还记得我，我们闲聊了一下，接着她告诉我

一些 G.R.S. 的事。看来 Alaynah 真的所知不多，我还是亲自去一趟 G.R.S.。走进 G.R.S. 迎面就是一部安全巡逻机器人，别看它长得"古古怪怪"的，杀起人来可是毫不留情，躲避它的唯一方法就是跑快点或是躲进办公室内。我快速闪进右边的长廊（此处若是滑鼠控制太慢，或是走路老是撞墙而无法及时进入第一道门，那么可就会被机器人消灭掉，所以没有把握的玩家要尽量 Save），发觉第一道门原来是 R&D 办公室。G.R.S. 共有四道门，分别是 R&D 办公室、主管办公室（Supervisor's Office）、会议室（Conference Room）与 Marcus Tucker's 办公室。进入 R&D 办公室后，一眼我就看到最后排的 Paul 桌上的电脑。没有卡片是无法启动电脑的，该怎么办呢？环视四周墙上，我看到一面标牌，拿下来一看，没想到背面居然有一张卡。我将卡插入 Paul 的电脑，电脑立即出现了一堆非常重要的资讯；接着我又找了一台 TV，这下我该到另一个地方去了。

临走前，我在地板找到了一只扳钳。啊！我忘了告诉你们，躲避保安系统的方法：躲在 Paul 的桌子与墙之间的地方，尽量贴地。接着我又前往主管办公室，在这个办公室里有 Eva 的电脑，但是没卡一样无法启动电脑。我看了一下 Eva 的桌子，结果在右边桌脚的内面找到了 Eva 的电脑卡，但是还欠缺光碟机，似乎我该想办法进入高度机密区（High Security Area）！高度机密区门下有一个通气孔，我灵机一动，想到可以用扳钳撬开这个门，然后放我的"变种龙"进去"以身殉职"。这个方法果真奏效，我终于进了高度机密区。在区内找到了 Eva 的光碟机，还有一张光碟片。我将 Eva 的电脑启动，发现了下面的线索：这个计划大约有十人左右，但彼此都个别工作；在一次会议中，一位邪教高层人物要 Eva 去另一个地方执行另一项任

务，而 Paul 至此也已经失踪。另外在墙上还有一个保险箱，看来我要密码才能打开它。

此外，非常重要的一点：躲避主管办公室保安系统的方法就是躲在隔板墙的下面。

我起身前往下一个办公室——会议室，在桌下的抽屉找到了一个影碟机，对面的墙上还有一部电视。我试着打开电视下的柜子，但发觉上锁了。我仔细察看四周墙壁中间突出的墙，结果钥匙就在此处。我打开柜子后，发觉是一台放影机。此时保安系统又开始运作了，我赶紧躲在桌下，尽量贴地面逃过这一劫。

我夺门而出，来到了 Marcus Tucker 的办公室。躲避 Marcus 办公室保安系统的方法就是躲在盆栽后面。在 Marcus 桌子的抽屉内，我找到了一根火柴与一张写着 142235 的纸张，我猜想这应该是主管室墙上保险箱的密码了。我返回主管室，打开保险箱，得到了毒素粉。返回 Marcus 的办公室后，我发觉办公室内有一间密室，只要破解这个密室的语音识别系统，我就能堂皇入室。我将影碟机与 TV 组合在一起，变成 AV，然后又将它与影碟片组合在一起，用在密室的语音辨识系统，果真这个呆系统就被我骗了。

进入密室后，这呆系统居然发觉 DNA 不对，启动了保安系统，急忙中我找着了一尊佛像与一卷录像带，又在垃圾桶找到了一堆碎纸，然后就到会议室。这堆碎纸经拼后得到如下讯息：

Brother Marcus:

We are seekers of purity who will abide no defect in spirit or form. The time is close at hand——your work was exemplary and adhered in every detail to the holy prophe-

cies. Now that we have the sacred relic in our possession, our plane can be carried out. I regret that you had to eliminate Dubious. Alas, such is the folly of man. Schanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery Also, as feared, Brother Thaniel was not genetically suitable for our Order and had to be retired.

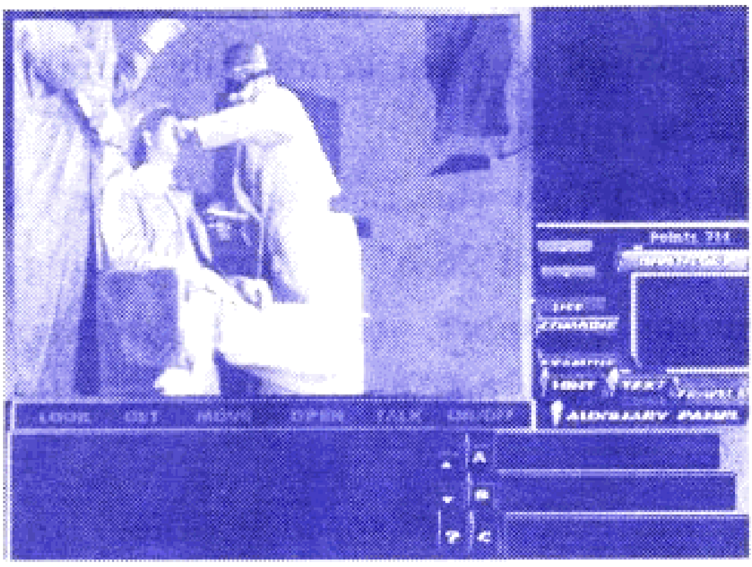
Now your instructions go to the Bastion of Sanctity (Long——122°47′11″, Latit——41°28′6″). Upon arriving, the Chameleon will provide transport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend to before joining us.

Godspeed Brother.

我仔细检查佛像，居然里面暗藏了一块晶片。我将晶片藏入在假公爵夫人处找到的手表，接着将录像带放入放影机，获知下面的资讯：首先画面出现被捆绑的 Paul，原来他被邪教的人拿来作毒素实验，此时只见 Paul 痛苦的模样，毒素烟雾弥漫到他脸上，然后他就死了；接着又出现这种毒素的介绍，邪教想用外太空的太空站散播这种毒素，这种毒素会与地球空气中的粒子结合，最慢在七天内就会毁灭全地球的人类。此毒素的威力非常强，须待数年的时间才会慢慢消散，这时异教就会从太空站重返地球。天啊！这是真的吗？但我现在实在太累了，我还是先回办公室清醒一下头脑吧！

没想到在我回程途中，Chameleon 竟化身为我的模样，跑到汽车旅馆掳走了 Alaynah。等我回到办公室打开门一看，却发现 Chameleon 的脸出现在一个立方体上，他居然谢谢我为他拿回水晶鸟；但是警告我不要再插手，否则就要杀害 Alaynah。Chameleon 指着我的饮水机，天啊！他居然杀害了 Pug，将

Pug 的头丢进水槽内。可恶的 Chameleon，害我洗了好久的水槽。事情似乎相当紧迫，我最好还是快快赶去 Bastion of Sanctity 一趟。



进到 Bastion of Sanctity 后，一眼就瞧见 Chameleon 正在客厅内抽着烟，想必他很喜欢抽烟的，看来我可以用这个特点干掉他。我拐进右边的长廊里，没走几步发现一把钳子。我拿起钳子，再往前走，里面有一些古代的东西，后来又找到一条橡皮条；再往前走，到了 Uncle Morty 雕像时，往上一看，上面有一个花瓶。我想，如果把花瓶打破，一定能引开 Chameleon，于是我四处看看，结果发觉 Uncle Morty 的眼睛可以拿下来用。我把钳子、橡皮条与 Uncle Morty 的眼睛组合起来，然后又把香烟、毒素与火柴组合起来，再用钳子射出 Uncle Morty 的眼睛，接着迅速离开现场，赶到客厅，将香烟摆在桌上（此时速度若不够快会被 Chameleon 逮到，就"完了"）。果真，Chameleon 回来后，看到桌上的香烟马上就拿来抽，这下 Chameleon 真是罪有应得，终于死在自己的毒素上。

救出 Alaynah 后，没想到 Alaynah 吐露了她对我的爱意，这真是令我吃惊！但在这危急时刻，我还是先去 Broken Skull 太空小站吧。进入 Broken Skull 后，首先映入眼帘的是一个女吧员，我向她点了一杯酒（Order a manly drink），然后她问我

是否有现钞，我幽默的回答了这个现金问题(Cash Humor)。若您选择 Gredit card humor 亦可，但下个问题请选用 Pig For information)。然后她粗鲁的回答我只要美钞都可以，于是我便随随便便给了她一张钞票(Sleazy Bribe)。她收了钞票后，准许我问一个问题，我问了她交通的事（Interested in transportation)，然后她问我有没有 Token，我撒了谎，说我没带(Unprepared)，接着她给了我一次机会，要我下次带来。

我马上前往 Alynah，问她 Token。她告诉我，Token 是一种古老的银币，邪教的人视它为信物。我一听，马上启程前往 Rook 的当铺，果真他给了我一枚银币。持着银币，我再度前往 Broken Skull，拿出我的银币给女吧员（我一时糊涂，选择了"Staff"这个回答，结果不幸毙命，所以其他的兄弟们，请牢记只能选"Casually Positive"或"Half-serious fear"）。通过吧台这一关后，我终于得以进去见 Ferrelpus。与 Ferrelpus 话不投机，他拿着一把枪指着我，要我玩猜球的游戏：若是猜对了，我就能去 Moon Child；若猜错了，就会出现一只毒蜘蛛咬死我。哎！这个游戏居然要玩四次。第一次我选择了图中的台（白）球，第二次则选择图中的黑球，第三次我选择了图中的黑球，最后一次是随机选择，每次猜错，球重新再转后，正确球所在的位置都不一样，所以只有自求多福了。

通过四次考验后，Ferrelpus 终于答应带我去 Moon Child，分手时他还嘱咐我别忘了一杯他最喜欢的酒——House Special。我回到阳台，与女吧员闲聊(千万别选 Politely curious 这个项目)。我向她要了一杯 Ferrelpus 推荐的酒，一饮而下，我便失去了知觉。醒来时，我被囚禁在 Arboretum。我身上的东西都没了，唯一留着的是那只手表和藏在表带里面的晶片。

听听门外，似乎有警卫在外面看守着，门上有一个火警报警器，地上有一堆干树叶；我绕了一下四周，结果找到了一把铲把、一罐打火机油、一块石头以及一个打火石。我把铲把藏在干树叶中，然后用石头、打火石与打火机油点燃树叶。火焰触动警报器，引来了警卫，结果警卫赶来时，却不小心误踩了铲把，使铲把的末端翘起，击中警卫，当场警卫就魂归西天了。我走出门外，绕了一圈后，发觉地形如下：

Arboretum：门外有一个玻璃杯，检视杯子，保留吸管。

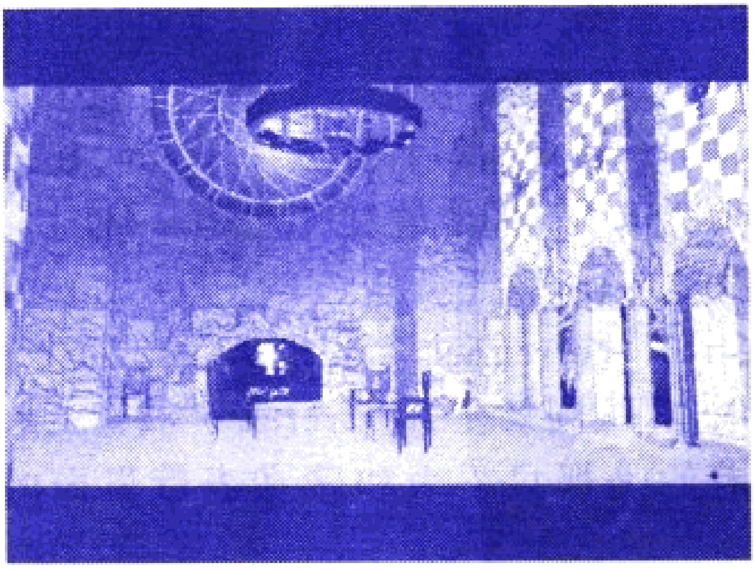
Residential Decks：门外有一根管子要捡起，但千万不要开门进去。

Stasis Room：救 Eva 的地方。

Unnamed door：无法开启的门。

Emergency Access：上锁，无法进去。

Observation Deck：进门右边有一棵盆栽，移动它，然后用管条撬开地板，拿出一根电脑接线。右边墙壁有一个开关，用吸管启动开关，会出现 Moon Child 的主控电脑。左边墙壁有一个上了锁的铁柜，在救了 Eva 后，Eva 会给钥匙。用钥匙打开铁柜可得一部手提式电脑，将此电脑与接线、晶片组合在一起，然后将它用在 Moon Child 的主控电脑上，此时 Moon Child 便会自行爆炸。游戏到此算告一个段落。



我走进出 Stasis Room，发觉里面有位睡美人，正是我

要救的 Eva。

救 Eva 的方法

步骤 1:按 On
步骤 2:按 Temp
步骤 3:按 Oxygen Ratio
步骤 4:按 Epinephrine
步骤 5:按 Electrical Shock
步骤 6:按 Temp
步骤 7:按 Sodium Dentathol
步骤 8:按 Epinephrine。
步骤 9:按 Oxygen Ratio
步骤 10:按 Temp
步骤 11:按 Oxygen Ratio
步骤 12:按 Epinephrine
步骤 13:按 Sodium Bicarbon-Ate

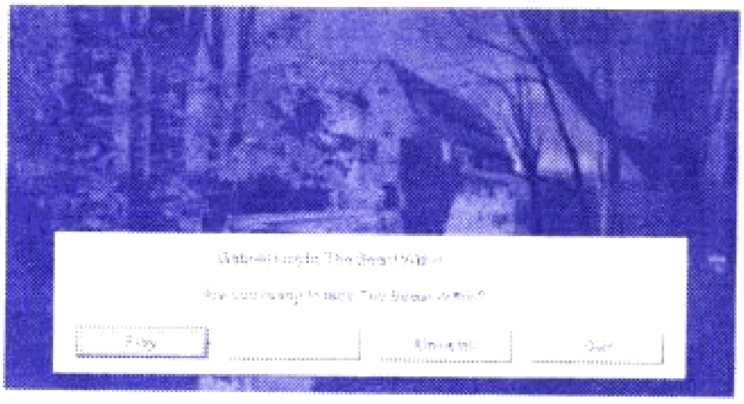
狩魔猎人Ⅱ——心魔

[资料卡]

游戏名称:狩魔猎人Ⅱ——心魔
类　　型:科幻恐怖冒险游戏
出版公司:SIERRA ON—LINE
出版日期:1995 年
载体容量:6CD
最低配置:486/66 + 8M 内存 + 倍速光驱
推荐配置:586/100 + 16M 内存 + 四速光驱 + 16 位声卡
运行环境:WINDOWS95 或 DOS5.0 以上

[安装 & 操作]

游戏主要是在 WINDOWS95 下运行的，在 WINDOWS95 下插入光碟后程序会自动运行(如下页图),其中:



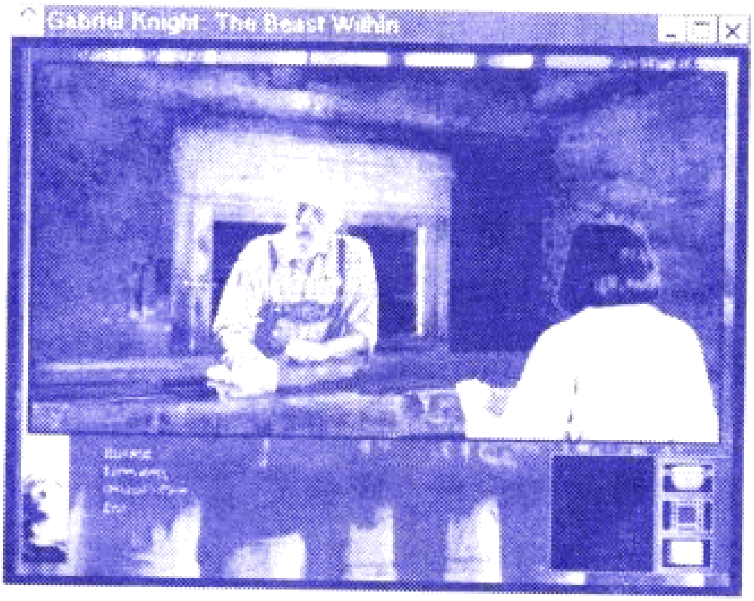
PLAY——运行游戏；

INSTALL——安装游戏；

UNINSTALL——反安装游戏；

QUIT——退出。

游戏的操作界面也十分友好，一般只要鼠标即可操作。如下图：



画面上半部是游戏内容，右上方是分数显示，此游戏共计 679 分，玩家每进行一项符合游戏内定的动作，便会得到相应的分数。左下角是游戏控制台，用以存取游戏进度；右下角是物品检视和使用。

[攻　　略]

■第一章

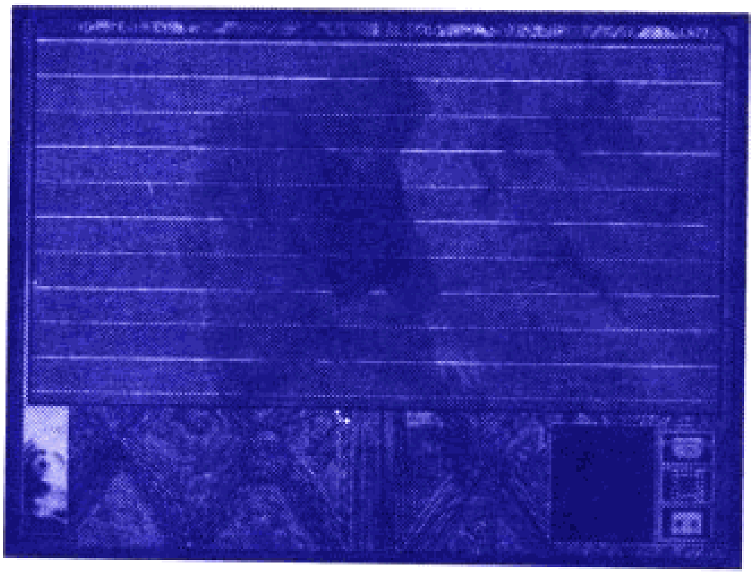
话说盖伯尔在接受了村民的委托之后，便动身前往 FRAU

HUBER 家的农场进行调查。当盖伯尔早上起床时，脑袋还有点昏沉沉的，搞不太清楚自己身在何处。起身一看，原来自己昨天晚上就到了 HUBER 的农场，先看看屋子里的环境，背后的墙上挂着一个耶稣受难的十字架，原来 HUBER 家是信天主教的。

要开始进行调查，自然要将自己随身的东西带着，打开放在地上的行李包，取出匕首、钱包及信件。先看一下盖伯尔身上的信件，一封是葛瑞斯寄自美国报告书店状况的信，另一封是寄自家族律师 UBERGRAU。信中说明盖伯尔继承 SCHLOSS RITTER 的手续已经办好了。桌上有报纸及纸笔，盖伯尔决定先写封信告诉葛瑞斯，向她报告目前的情况——他的小说可能会延后，而他同时也应故乡父老的请托，着手调查狼人的疑案。写完信后，再看看报纸，了解一下大众传播媒体是如何看待这件事情，从报纸上得知原来慕尼黑附近的 HELLABRUNN 动物园最近有两只狼逃脱，而主办这个案件的刑事长官是 KRIMMINALKOMMISSAR LEBER。准备出门的时候，回身一看原来 HUBER 在墙上贴了张字条给他，门外的车钥匙挂在镜子下面。

盖伯尔走到门外时，心想在开车到动物园去了解那两只狼逃脱的情形前，应该先了解当初小孩被攻击的环境才对，于是便来到门前附近那个以树干刨空的水槽看看。结果发现在水槽附近的湿地上留有一个很大的爪印，应该想办法留下来，于是回到左面的仓库里找找有什么东西可以利用，结果在架子上发现快干水泥。当然赶快找来水桶，倒一些水泥再和一些水稀释一下。提着水桶赶快回到水槽旁边，将未干的水泥倒在爪印上，于是盖伯尔有了第一个可以佐证的根据。然后再向左面的森林边缘走去，结果发现一堆毛发，有了这些东西后，盖

伯尔才算是真正地开始对这个案件有了一些眉目。



用身上的钥匙发动HUBER的VOLKSWAGON。选择HELLABRUNN动物园，先看看旁边的标示牌CANIS LUPISLUPIS，了解动物园里所豢养的是属于哪一种品种的狼；然后向园区内饲养的狼叫喊，希望能够接近它们，仔细观察，或者顺便取得一些证据，结果这些狼根本不理会盖伯尔的花招。稍后负责饲养动物的THOMAS就会出现在一旁，盖伯尔和他一番谈话后，了解到主要负责动物园事务的是KLINGMANN博士，一般人完全不允许接近这些园区内的狼。而THOMAS随身带着无线电作为联络的工具，或许在这里可以要一点小把戏。然后，盖伯尔向左边走过去，发现KLINGMANN博士的办公室。告诉他来意后，同时拿出录音机来录音，询问他所有的问题后，离开博士的办公室，开车回到HUBER的农庄，利用刚才的录音剪辑成一段命令THOMAS带你参观狼区的录音。先将KLINGMANN博士的录音带放入A卡座，再将另一个空白的带子放进B卡座，然后从他的录音中组合成下列的句子：THOMAS? HERR DOKTOR KLINGMANN HERE.SHOW OUR WOLVES TO MR .KNIGHT；接着再将这段句子转TRANSFER到空白带子上，然后回到动物园溜进KLINGMANN博士的办公室。到办公室，结果KLINGMANN博士刚好不在，趁此机会

摸摸他挂在旁边大衣的口袋，摸出一张类似收据的纸条，然后将剪辑好的录音带通过桌上的无线电对讲机播放出去。就在盖伯尔搞完这些把戏，准备离去的时候，KLINGMANN 博士正好从办公室里面走出来，幸而没有露出什么马脚，但是KLINGMANN 博士对盖伯尔的印象肯定不好。走到外面来，THOMAS 等着带你去参观它们园区里的狼区，结果有一只取名 MARGARITE 的狼靠过来，盖伯尔先检查它的名牌，然后再用手摸摸它，顺便取得一些毛发。可是这样的举动却令THOMAS 非常紧张，果不其然，旁边另外一只狼发出了怒吼，吓得盖伯尔与 THOMAS 连忙逃出狼园，免得在此惨遭狼吻。

在收集了一般狼及疑似狼人的毛发后，自然想找人帮忙化验，因此赶快驾车回农庄。回到农庄后，分析一下目前的情况，认为动物园的 KLINGMANN 博士讲话似乎有点矛盾，既然狼已失踪了两个月，不论是警方或者是动物园的动作似乎都不太正常。因此把刚才偷到的字条拿出来看，背面到底写的是什么东西？结果根本就看不懂。等一下！镜子里出现的是DIENER-STRASSE54，这是什么意思呢？到了这里盖伯尔心想他不可能再只靠自己一个人的力量来调查，他应该动用其他的社会资源。噫！盖伯尔的律师不就在慕尼黑市区内吗？

于是驾车来到地图上的 MARIENPLATZ，而 UBERGRAU 的律师事务所就在地下道出口的左面。盖伯尔的记性真的不好，于是又从口袋里掏出了律师寄给他的信，重新看了一下地址，原来就在前面这栋建筑物里面。从门口的门牌号确定了律师事务所的楼层，于是走进去。在初次寒暄后，盖伯尔将心中的一些疑问统统向律师请教，其中包括有谁能为他做专业的物品检验及狩猎执照的德文等问题。UBERGRAU 马

上替你联络了一个大学教授，能替他进行物品化验，于是赶紧赶到大学的生化实验室。

MICHAEL 是个热心的化验师，依序交给在农场发现的毛发，动物园里狼的毛发以及爪印的拓模，在一切明了准备转身离去的时候，MICHAEL 提醒盖伯尔要他收下一张证明书。然后，盖伯尔再回到 MARIENPLATZ。往回走的路线是走街道的右边走向。右边带有一个喷泉广场，转过街角，街道牌子上写着“Dienerstrasse”，原来“Dienerstrasse”是街道名，那么 Dienerstrasse 54 应该就是一个地址了。转到这条街上，先到右手的一家邮局 Hauptpost，将身上准备寄给葛瑞斯的信(Gabriel-to-Grace envelope #1)寄出去；然后再往前走，就会发现 Dienerstrasse 54 号就是 Royal Bavarian Hunting Lodge (皇家巴伐利亚狩猎俱乐部)的地址。盖伯尔走进俱乐部，但该俱乐部的经理 Xaver 态度生硬，盖伯尔出示了身上所有的证明，证明他就是 Schloss Ritter 的继承人，但 Xaver 就是不信。于是盖伯尔回到律师事务所要求律师开一份产权证明。Ubergrau 表示可以，但需要一点时间。于是盖伯尔只好先上街转转，结果来到位于 Prinzregentenplatz 的警察局，但德国警察不会说英语，要求见负责该案的 Krimminalkommissar Leber，又碰了软钉子。回到律师事务所取回证明，再次来到俱乐部，要求加入，可 Xaver 仍然百般刁难。正在争执之际，俱乐部的成立人 Baron Von Glower 正好进来，听见他们的谈话，要求看看盖伯尔的证明。在了解盖伯尔的身份后，他表示欢迎，同时希望盖伯尔能多聊聊他个人的狩猎的经验。Xaver 还想说什么，被 Von Glower 制止。

当 Von Glower 带着盖伯尔走进大厅，刚好所有成员都在，Von Glower 逐个介绍。动物园的主管 Klingmann 博士碰

巧也在，他和另一个会员 Von Zell 在角落里窃窃私语。根据 Von Glower 的介绍，盖伯尔了解到这个俱乐部成员的各个家族都很显赫，家资万贯。据俱乐部经理所透露：不错的社会背景只是该俱乐部的初步审查而已，要正式加入还必须有正式会员的推荐。但是，动物园的主管怎么混进俱乐部的？是谁推荐的呢？盖伯尔正纳闷时，Von Zell 气冲冲过来和 Von Glower 说了一大段德文，从表情和语气上看，大概不满 Von Glower 带一个美国人来参加他们的聚会。Von Glower 没有正面回答，Von Zell 和 Klingmann 博士相继离开。只剩下 Von Glower、盖伯尔和其他几个德国人闲聊。

■第二章

在美国新奥尔良的书店里，葛瑞斯正在和她母亲通电话，母亲在电话里似乎希望女儿不要继续待在这个旧书店里当店员，还要求葛瑞斯回去相亲。葛瑞斯辩称她不是一个普通店员，而且现在谈及婚姻大事尚且嫌早。母亲很不高兴，用日语表示不满，同时有一位顾客拿着盖伯尔的小说来付帐，葛瑞斯匆忙挂断电话。这位顾客说她非常欣赏盖伯尔的小说，尤其是他的男子气概，另外听说作者就是书店的老板，希望葛瑞斯能够安排一下会面。葛瑞斯编了一个故事：作者非常害羞，前不久又遭遇一场车祸，脸被烧的变了形，简直不能见人。吓得顾客惊叫连连，马上付钱走了。

葛瑞斯拆开刚刚收到的盖伯尔的信，知道他又遇上麻烦了，联想到上次的 VOODOO 事件，葛瑞斯变得很不放心起来！尤其信中提到的一个叫葛德（Gerde）的女子会为他收集资料，一下子打翻了葛瑞斯的醋坛子，当即决定前往德国。

葛瑞斯来到盖伯尔德国的故居 Schloss Ritter 城堡。敲门之

后，葛德出来开门，她说盖伯尔不在，现在由她负责管理城堡，还问葛瑞斯是否愿意留在城堡等消息。葛瑞斯别无选择，只好留下来。

早晨起来，有一个工人正蹲在壁炉旁修理，葛瑞斯环顾四周，发现一个通往别处的门，但锁着，另外还有一个衣橱。下楼询问葛德盖伯尔目前的案子，葛德什么都不肯说，最后好容易问出来，盖伯尔是受城里 Gasthof Goldener Lowe 老板的委托侦办此案。那道上了锁的门通往城堡的书房，但葛德就是不交钥匙，因为书房是 Schattenjager 专属，里面收藏有一些 Schattenjager 的资料。葛瑞斯无法可施，只好到城里去问问委托办案的 Werner Huber 了。

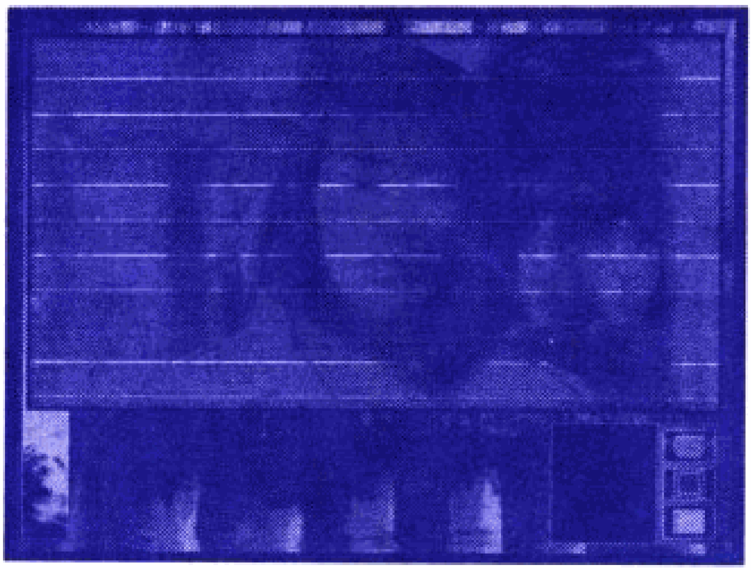
沿着城堡旁的小道来到 Rittersberg 小镇广场，原来 Gasthof Goldener lowe 是一家小酒馆，不过楼上还有房间供宿。和 Werner Huber 谈话后，葛瑞斯终于知道盖伯尔目前调查的案子和狼人有关，葛德似乎与盖伯尔的叔父 Wolfgang 关系匪浅。另外 Werner Huber 还提到 1700 年左右，Schattenjagerr 曾经捉到一只狼人回到 Rittersberg 接受审判。葛瑞斯想，既然如此，小镇应该留有一些记录。从酒馆出来，向左走到蓝门前，敲敲看，结果这里是小镇的市政厅。Herr Habermas 说市政厅保存着近 300 年的判决资料，但是葛瑞斯必须明确说出年代，否则难以找出资料。

葛瑞斯只好返回城堡，进门后向葛德要门外的汽车钥匙，葛德说什么也不给，还说盖伯尔也不准她开那车子。葛瑞斯只好回房间想办法。

回房后，发现修炉的工人不在，但他的工具还在。此时，葛瑞斯注意到壁炉墙上有一个小洞，顺手拿工具箱里的螺丝起子，伸进去一捣，结果衣橱里发出响声。转身打开衣橱，只见衣

橱里出现一条密道。葛瑞斯进去后在岔路口左转,竟然别有洞天。回到密道中的岔路口,笔直向前,竟然通向葛德的房间,四下查看,只发现葛德桌上放着盖伯尔叔父 Wolfgang Ritter 的照片,其他一无所获。打开衣橱回去的时候,发现橱里挂着一把钥匙,取下来,回到盖伯尔的房间,试着用刚刚拿到的钥匙去开上锁的门,果然开了。进到书房后,浏览书架上的书,现在中间一排的书架上找到一本有关狼人传说的书,里面夹着给前巴伐利亚国王鲁德维克二世的信。就在这时,葛德冲进来发现葛瑞斯私闯书房,葛瑞斯反客为主把葛德骂得泪流满面,离开书房。

葛瑞斯坐下来,翻看这本有关狼人的书。该书对狼人有非常详细的介绍,甚至还提到曾在巴西发现许多狼人的踪迹。那封信是 Christian Ritter 写给鲁德维克二世的,信中提到国王身边有一个"Black Wolf"可能危及国王的生命,要求国王提防。接着葛瑞斯又回到书架上去找 Christian 和 Victor 的日记,结果发现 Victor Ritter 曾经捕获狼人带回小镇受审,可以断定小镇在 1750 年审判过狼人。葛瑞斯从身上拿出耶鲁大学巴克莱教授(Porfessor Barclay)的名片,打电话给他询问有关鲁德维克二世的更多的资料。教授答应帮她联系一位在柏林大学专攻德国历史的朋友,明天早上回电给她。之后,葛瑞斯到市政厅告诉 Herr Habermas 有关狼人审判的确切年代,请他帮忙找资料,等他回答完所有问题,他会带葛瑞斯参观当年囚禁过狼人的地窖。当葛瑞斯从地窖的窗口望见教堂,想起来狼人曾经对教堂的牧师做过忏悔,于是葛瑞斯来到教堂。到教堂发现 Getz 神父完全不懂英语,同时葛瑞斯的德语也不利落。回到市政厅,请 Herr Habermas 写一张字条给神父,请他将狼人的忏悔录交给葛瑞斯,再由 Herr Habermas 翻译。



在葛瑞斯了解两百多年前狼人的忏悔后，又到小酒馆，请教Werner Huber有关鲁德维克二世的一些背景，顺便询问墙上的画像和剪报。在获得所有信息后，葛瑞斯回到城堡的书房，利用老式打字机给盖伯尔写了一封信，连同那本狼人的书和两本日记包在一起，到楼下，向葛德出示包裹。葛德会拿出Ubergrau律师的地址给葛瑞斯，葛瑞斯填上地址后到小镇的邮局（酒馆隔壁）寄出，注意，此时不要忘记付钱给邮局的人。

当晚，葛瑞斯和葛德坐在大厅里看书，但彼此都看对方不顺眼。正当火药味升高时，有人敲门，两人一起去开门，原来是一对美国夫妇，自称史密斯，是研究灵异现象的专家，突然史密斯太太抓住葛瑞斯的手说：有危险接近葛瑞斯身边的亲近之人，好像是一只大黑狼。然后又恢复了平静，夫妇告退，剩下葛瑞斯和葛德一脸不解。

■第三章

盖伯尔一个人躺在河边，脑中浮现着一些画面，河上一只天鹅从天而降，突然出现一只大黑狼，吓得盖伯尔惊醒了，原来是一场梦。

盖伯尔起来，翻翻桌上的报纸，发现在慕尼黑市区又发生一起疑是狼人杀人的案件，于是决定前往慕尼黑调查。

到慕尼黑后，先到律师事务所领取葛瑞斯寄来的邮件。读

带着那本记事簿，押着盖伯尔上楼对质。

趁着 Von Zell 坐在火炉前休息时，请教他一些问题，不过从他的态度看起来并不是很友好，话里话外 Von Zellhe 和 Von Glower 似乎是相当亲近的好友，但最近比较疏远。当盖伯尔问到墙上的动物标本时，Von Zell 勃然大怒，而后离开。

盖伯尔也只好离开俱乐部，前往 Von Glower 的住处拜访。先查阅身上 Von Glower 的名片，然后乘地铁到 Von Glower 住所。Von Glower 很热情，向盖伯尔宣扬他的狩猎哲学：人类因为文明的发展而丧失很多天性，在狩猎中，人必须找到自身的本能才能和动物争夺生存的机会。当盖伯尔问及 “The Black Wolf”时，Von Glower 突然失控，打翻了手中的酒杯。盖伯尔又问到有关墙上悬挂的面具，Von Glower 回答是来自巴西的印地安人手中。盖伯尔想起葛瑞斯的资料里好像提到狼人曾在巴西肆虐过，不过眼下显然不便提起，只好先行告退。

接着前往警察局找 Leber 警官。虽然 Leber 并不喜欢盖伯尔，但还是会回答盖伯尔的问题，如盖伯尔有关 “Black Wolf” 的问题会引起盖伯尔想到调查过去 10 年间的失踪人口案，Leber 警官也提供了有关这些类似动物杀人案件的细节。在离开之前，检查一下墙上标示案件发生地点的地图，发现图旁贴有一张最后一位受害人的电话号码，盖伯尔趁 Leber 不在意时，抄在他的笔记簿上。

出了警察局，回到 Huber 农庄，打电话联络 Grossberg 的办公室。在电话中，盖伯尔了解到 Grossberg 认识 Von Aigner，于是盖伯尔利用桌上的文具写信给葛瑞斯，要她进一步调查鲁德维克二世的资料。

回到慕尼黑市区，到律师楼请教问题，要求他帮忙整理一

下进 10 年中报纸上登出的失踪人口案件，Ubergrau 答应明天可以完成。然后到邮局寄信，再来到俱乐部。先只有 Herr Preiss 一个人在，请教一些问题，但都被他很圆滑地回答了，并没有什么实质性的内容。之后，其他成员陆续到达，Von Aiger 和 Hennemann 都对盖伯尔表示欢迎，但 Von Aiger 却否认他认识被害人 Grossberg。Von Zell 和 Klingmann 博士在壁炉前的座位上谈话，盖伯尔想加入，但他们表示不欢迎，只好走开。此时盖伯尔想起身上还有收录机，于是向他们借阅一本杂志，将收录机夹在其中，放回原处。Von Glower 结束和 Preiss 的谈话，邀请盖伯尔参加明天的狩猎活动，但 Von Zell 强烈反对，因为盖伯尔一不是俱乐部正式成员，二没有枪械执照。Von Glower 却执意不改，最后不欢而散。盖伯尔对于破坏他们的和谐表示歉意，Von Glower 却说，这种和谐早就荡然无存了。盖伯尔回农庄收拾，在门口发现动物的尸体，同时感到旁边的树林中有异样，原来里面有一只狼正盯着盖伯尔，只是害怕盖伯尔身上的狩魔猎人的徽章而没有轻举妄动。

■第四章

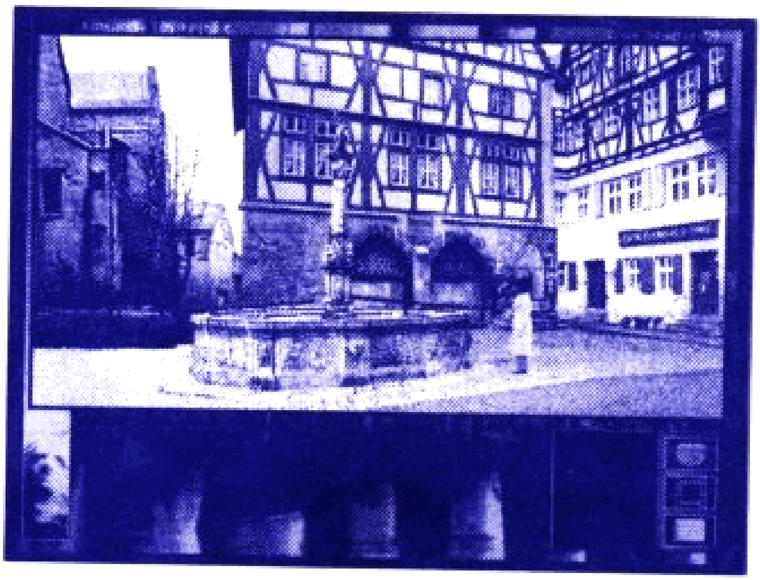
葛瑞斯在遇到史密斯夫妇的当晚，就做了个奇怪的梦；她在雪地里被狼群追赶，结果看见一辆马车，葛瑞斯飞快地向马车奔去，马车上的人一把就拉住葛瑞斯上了马车，狼群自然停止追赶，就在葛瑞斯想看清救她的人是谁时，却只看见一只咆哮的狼，葛瑞斯接着就被吓醒了。

早上起床后，走到邮局看看盖伯尔的信，他要求她进一步调查鲁德维克二世，并且还故意拒绝透露他在慕尼黑的地址。

葛瑞斯翻翻笔记本，原来盖伯尔的一位祖先 Christian

Ritter 曾经写信给鲁德维克二世提醒注意“Black Wolf”的威胁。为了解“Black Wolf”是否与目前狼人的案件有关，葛瑞斯到 Gasthof Goldener Lowe 去拜访史密斯夫妇。在询问过问题之后，葛瑞斯请史密斯太太分别为自己和盖伯尔算命，结果是盖伯尔有危险，必须依靠葛瑞斯对他的爱来解除灾难。在离开 Gasthof 之前，再次询问 Wener Huber 有关盖伯尔目前调查的案件，Huber 还是守口如瓶。

回到城堡图书馆，找找看有没有鲁德维克二世的传记，结果找到一本 Sir Richmond Chaphill 撰写的英文传记，出版商是 Bertil。书上特别说明鲁德维克二世对戏剧有特殊的偏好，同时还有些同性恋的迹象。



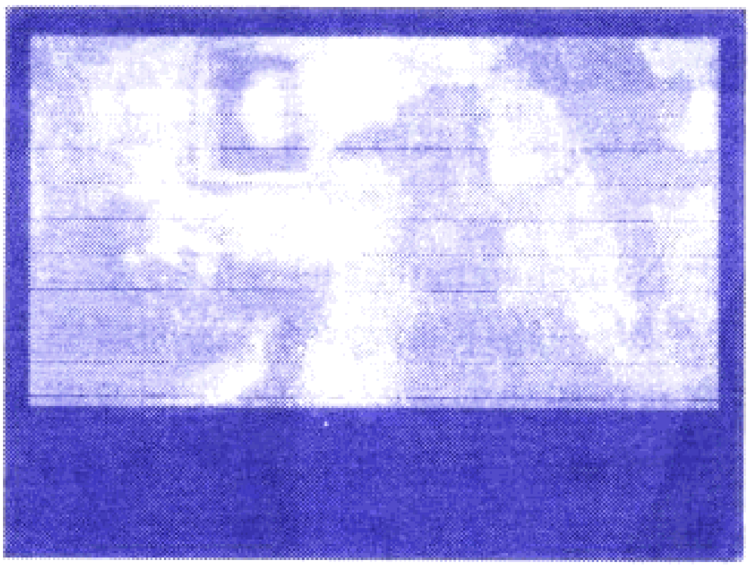
再回到小镇上找葛德，结果发现葛德在 St. Georg Church 里的盖伯尔叔父的棺材边擦眼泪，原来葛德喜欢的是盖伯尔的叔父，葛瑞斯释然。为了表示歉意，葛瑞斯到城堡的秘密出口处摘了一些玫瑰，将玫瑰交给葛德，葛德此时会将汽车钥匙交给葛瑞斯。

葛瑞斯开车前往位于 Neuschwanstein 的鲁德维克二世生前居住的城堡。由大厅开始，一路仔细观察各个房间墙壁上的装饰和壁画，最后一直到达顶楼的表演厅。每个房间及壁画都有“Tape Tour”的英文观光解说，包括大厅、卧室、祈祷室、起居室、洞穴、书房及表演厅。在这里葛瑞斯发现一些奇特之

处：教堂里供的圣母玛利亚很特别；起居室的解说提到鲁德维克特别喜欢白色的天鹅和百合花，他认为是权威和纯洁的象征；表演厅里竟然有两幅有关狼的壁画，因为根据观光解说城堡里所有的壁画大都与华格纳歌剧中的英雄人物有关，但华格纳的歌剧中似乎没有关于狼的作品。

接着来到位于 Herrencheimsee 的鲁德维克博物馆。首先想女馆员 Frau Miller 购买参观门票，之后仔细观察每一展间里的每一项展品，包括与奥地利女王之间的书信、鲁德维克日记、鲁德维克生前最后的报道、一幅鲁德维克乘坐雪橇的壁画以及他与 St.Gerog 骑士团的画像等。

鲁德维克日记柜台左边的展间内，其中提到华格纳的新作及剧院建筑的设计图。根据这里的资料，葛瑞斯得知装有鲁德维克心脏的瓮放在 Altotting 教堂。最后再和女馆员聊聊鲁德维克日记及华格纳的新作，从她的嘴里葛瑞斯才知道华格纳音乐纪念馆位于 Bayreuth。葛瑞斯立刻来到华格纳音乐纪念馆，馆员 Georg Immerding 告诉她，纪念馆已经闭馆了，在葛瑞斯再三恳求下，允许她参观。第一展间包括有华格纳逝世的资料，以及他尚未完成的作品；第二展间是鲁德维克和华格纳之间的书信往来。



在葛瑞斯结束所有参观后，请教 Georg Immerding 有关华格纳是否有可能有一部尚未公开的剧作时，开始表示一无所知，之后葛瑞斯一再追问，他好像想起一

些疑问但又苦无证据。

葛瑞斯回到 Schloss Ritter 城堡，一进门，葛德告诉她巴克莱教授来过电话。葛瑞斯赶快上楼到书房打电话给巴克莱教授，教授告诉她有一位专攻德国巴伐利亚史的教授——Herr Joseph Dallmier。接着葛瑞斯致电 Dallmier 教授，约定在 Seeshaupt 的鲁德维克纪念教堂会面。

葛瑞斯到教堂后，一直走到最左边的池塘边，教授才出现。教授告诉她鲁德维克就是溺死在这个池塘里。葛瑞斯又问了很多问题，包括“Black Wolf”这个绰号是否真有其人。教授告诉她确有其人，而且和鲁德维克有关，只是此人下落不明。葛瑞斯还问如何能够取得鲁德维克日记，教授说德国国史馆的管理相当严格，不易取得，但可申请特别调阅试试看。葛瑞斯也提出撰写传记的人说不定有备份的猜想。之后回城堡。

葛瑞斯请教葛德如何申请国家档案资料的调阅。葛德说，可以请盖伯尔的律师代办，另外还可打听一下盖伯尔的情况。

葛瑞斯回到书房，打电话给传记的出版社（在电话上使用传记），请教能否联系到原作者。不巧的是，原作者 Sir Richmong Chaphill 已经去世，不过他儿子 Thomas Chaphill 目前住在伦敦。葛瑞斯说明目的后，出版社将 Thomas Chaphill 的电话告诉葛瑞斯。葛瑞斯接着联络 Thomas Chaphill。Thomas 表示，他父亲当时确实将全文翻译成英文，但由于内容有些疑问，所以才没有将日记内容刊载传记内，因此也不便透露。葛瑞斯只好将目前的调查进度写信给盖伯尔，同时请律师申请调阅国家档案。

葛瑞斯到小镇的邮局寄信，同时想起史密斯夫妇曾经交代过：希望她告诉他们调查鲁德维克二世的结果。到 Gasthof 请老板 Wener Huber 将史密斯夫妇喊下来，告诉他们她在鲁

德维克博物馆见到一幅与她在梦境里看到的一模一样的画。史密斯说这时鲁德维克的神灵有意在和她联络，建议葛瑞斯不妨找一个能直接和他建立联系的管道。

葛瑞斯来到小镇的 St. Georg Church 边，看见一株盛开的百合，正想摘一朵，Getz 神父出现，替她摘了一朵。

葛瑞斯开车来到鲁德维克丧命的池塘边，钻过栏杆，将百合置于水中，突然，好像见到鲁德维克的脸浮现在水面上。

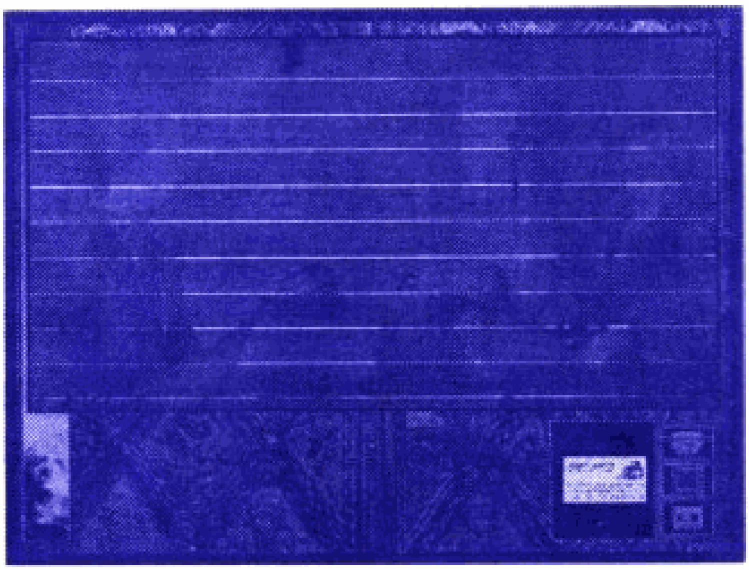
等葛瑞斯回到城堡，管道告诉她，邮局来过电话说有一份传真。葛瑞斯到邮局领传真，一看，原来是鲁德维克日记的英文稿。证实华格纳的新作已经完成，于是她带着传真开车到华格纳音乐纪念馆找馆员 Immerding。在纪念馆他在看过日记后，十分兴奋，因为他从华格纳夫人的日记中，找到一些蛛丝马迹可以作为凭证。他将这些片断出示给葛瑞斯，两人经过核对，证实华格纳确有一部歌剧没有公演。

■第五章

盖伯尔一觉醒来发现自己竟然睡在 Von Glower 家的客房里，回想起昨晚他与 Von Glower 相谈甚欢之时，Von Glower 的女友进来，打断了他们的谈话，Von Glower 和女友的亲热举动搞得盖伯尔很不好意思，刚要告退，Von Glower 要盖伯尔留下，同时耳语女友坐到盖伯尔身上。晚上盖伯尔就留宿在 Von Glower 家中。在熟睡之际，Von Glower 走进房间，坐在床边仔细地观察盖伯尔狩魔猎人的徽章，还摸摸盖伯尔的头发。起床后，盖伯尔下楼后看见 Von Glower 的字条，然后回到慕尼黑。

回到慕尼黑的第一件事，就是到俱乐部取回夹在杂志中的录音机，然后到律师楼。Ubergrau 会先将葛瑞斯的信交给盖

伯尔。盖伯尔读过信后，再询问有关失踪人口的调查结果，发现最近几年来失踪人口有骤然增加的趋势；再要求他翻译那卷录音带，原来 Klingmann 博士非常担心警方对动物园丢失的两条狼进行的调查，而 Von Aigner 和 Von Zell 的谈话更隐约显露 Grossberg 被杀的原因。Ubergrau 建议盖伯尔适可而止，再下去可能会有危险。



盖伯尔接着到警局要求 Leber 警官提供一些案件进展的消息及 Grossberg 的帐目，但 Leber 仍旧不合作。盖伯尔只好拿出那卷录音带，Leber 这才叫手下把 Grossberg 的帐目取来，盖伯尔利用 Leber 出去倒咖啡的时间，赶快撕下有关 Dorn 的那页。离开警局后，来到 Dorn 位于 Buchenau 的狗舍。

但 Dorn 说 Grossberg 欠他一大笔债务，除非盖伯尔先还钱，否则一切免谈。盖伯尔只好回律师楼向 Ubergrau 借 14 000马克现金。出楼后，顺便在门口的香肠摊上买一点香肠（用钱包点香肠），然后再找 Dorn。

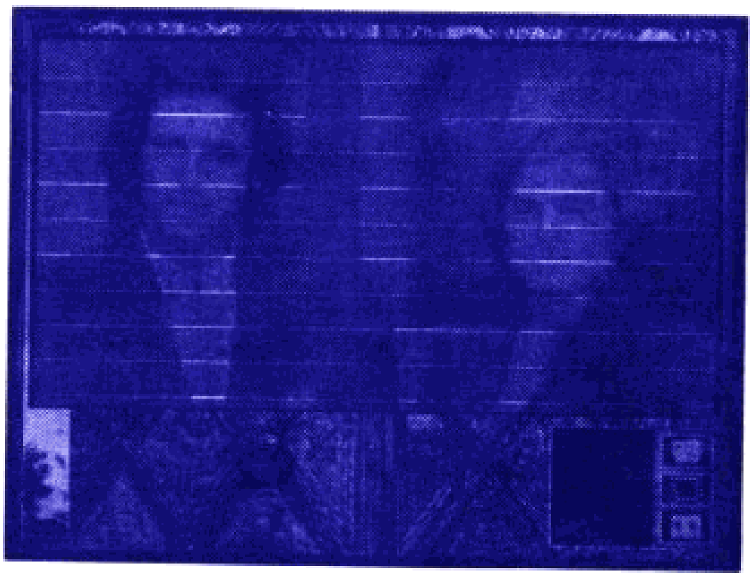
给过钱后，Dorn 说他专门从事野生动物黑市买卖，动物园的两只狼就是被偷运到这里，然后走私到国外。原来两只狼被关在右边最靠里的那只笼子里，等盖伯尔走近一看（点右下角），现在关的是一只老虎，盖伯尔发现草里似乎有东西，先用香肠喂老虎，来分散老虎注意力，盖伯尔顺利地拿到那两块金

属制的名牌，这是那两头狼的名牌，可是 Klingmann 博士为什么要帮助他们偷狼呢？

盖伯尔又回到慕尼黑的俱乐部，正好他们要出发了，盖伯尔跟着他们来到森林旁的狩猎小屋，因为多了一个人，所以房间不够，Preiss 和 Hennemann 只好同住一间。

在房间分好之后，盖伯尔从自己房间出来，正好看见 Von Zell 关门离开。盖伯尔先拜访对面的 Preiss 和 Hennemann，进门之后，发现 Preiss 正在浴室洗澡，Hennemann 不在。打开衣橱，取出里面的绳索，再打开窗户，发现窗户下方有一条窄窄的屋檐，利用绳子，小心地走到右边 Von Zell 房间的窗户外，爬了进去。进房间后，先看看床边的记事簿，上面记载着 Von Aigner 还有其他俱乐部成员欠他的帐目，而且还夹着一封信。打开信一看，原来是 Grossberg 给 Von Zell 的勒索信，信中向 Von Zell 索要 10 万马克，否则要向警方告发有关动物园丢失的狼的下落。难怪 Von Zell 他们要杀人灭口。接着到浴室，发现地上有一个粘满红土的脚印，怎么回事？不管怎么说，先从原路回到 Preiss 的房间。

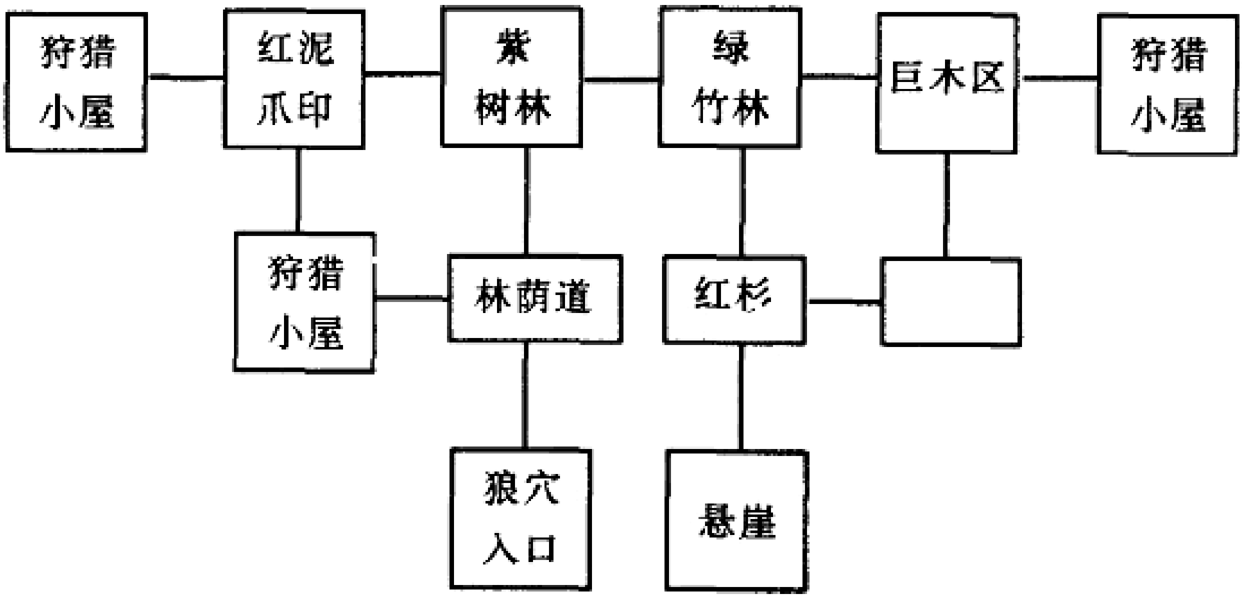
走出 Preiss 的房间，到 Von Zell 对面 Von Aigner 的房间，没想到他正在浴缸里泡澡。所幸他不介意，于是盖伯尔请教了很多问题，有一点和 Klingmann 博士说的不同的是，博士说此处不可能会有狼出没，只有在阿尔卑斯山麓附近才



可能有狼，而 Von Aigner 却很肯定地说，附近的确有狼出没，他还听见狼嚎声呢！另外，盖伯尔还了解到 Grossberg 的确是经过 Von Aigner 的介绍才认识 Von Zell 的。

盖伯尔下到一楼，看见 Hennemann 一个人在喝酒，就和他聊了一会。经由 Hennemann 之口，盖伯尔又了解到 Klingmann 博士确是靠 Von Zell 的推荐和安排才成为俱乐部的会员。然后盖伯尔上楼找博士谈，开始博士不承认，最后盖伯尔出示了那两块名牌，博士才认帐：原来 Von Zell 通过博士弄到动物园的狼，再由 Von Aigner 认识了 Grossberg，经过 Grossberg 的手将狼交给 Dorn 运到国外。Grossberg 了解内幕后，想敲诈 Von Zell，结果反遭杀身之祸。

由于 Von Zell 不在房间，盖伯尔只好下楼，在旁边的橱柜里找到油灯，在火炉台上找到火柴，到屋外马房的工具架上找到修树剪。其行走路线见下图：



先走到红泥爪印这个画面，检查一下地上的爪印，然后走到狼穴入口，用修树剪清除洞口的荆棘，然后爬进去。里面太

黑，取出火柴和油灯，点亮油灯，发现洞里到处是尸骨，而 Von Zell 正趴在地下啃噬尸骨，盖伯尔吓得连滚带爬逃出洞穴。

盖伯尔回到狩猎小屋，到 Von Glower 房间，叫上 Von Glower 到狼穴一查究竟，但只见到满地尸骨，没有看到 Von Zell，盖伯尔一五一十地告诉 Von Glower，Von Zell 是狼人。Von Glower 要求盖伯尔保守机密，约好半夜在马房里见面，一起去抓狼人 Von Zell。

是夜，盖伯尔准时到马房见面，一起进入森林。进入森林后，Von Glower 要求盖伯尔跟在他后面，可是盖伯尔不小心竟然跟丢了，只好取下狩魔猎人徽章以防万一。盖伯尔可以在狩猎起点等 Von Zell 出现，等他出现后，就用徽章逼他（用徽章在狼人身上），然后将他逼上悬崖（此时要留意别让盖伯尔走到死角。在狼人出现之后，一定要紧紧追着不放，否则他可能从另一方面袭击盖伯尔）。等狼人退到悬崖后，会狗急跳墙，扑上来咬盖伯尔，此时 Von Glower 出现，但不敢开枪，只是将枪扔给盖伯尔，盖伯尔一拿到枪，立即射击打中狼人，一会儿，狼人慢慢恢复为 Von Zell 正常的躯体。盖伯尔在搏斗中被狼人咬伤脚，体力不支。

■第六章

盖伯尔受伤后非常虚弱，而且还有变成狼人的可能。他躺在 Huber 的农庄上休息，突然看见鲁德维克二世在城堡中将华格纳的遗作分藏在三处，而且鲁德维克将剧院的草图交给驿站的女仆，要求她将图放在装有他心脏的瓮内。还看见鲁德维克将随行的医生溺毙后，生前最眷念的竟是一幅酷似 Von Glower 的照片。最后在朦胧中好像还见到葛瑞斯。

葛瑞斯将盖伯尔从 Huber 的农庄带回 Rittersberg，把他安置在 Rittersberg 曾经囚禁过狼人的地窖里。葛瑞斯从盖伯尔的嘴里始终不能获得满意的答复，只好自己想办法搜集华格纳歌剧原稿及剧院设计图，完成鲁德维克未尽之心愿——利用这场歌剧来消灭狼人血源。葛瑞斯先到邮局领取 Von Glower 给盖伯尔的信，读过之后，确定 Von Glower 就是狼人，Von Zell 只是一个试验品而已。再将信给史密斯太太看，确定 Von Glower 就是当年被捕的狼人之子，同时要求史密斯太太能代她照看盖伯尔。

葛瑞斯向史密斯太太要了块面包，回到 Schloss Ritter 的房间里，拿到一个枕头套，然后回到地窖，先将面包弄碎，引诱窗台上的鸽子，再用枕头套将它捉住。

再来到 Altotting 的教堂，到修士办公室，不巧修士正在守“禁言”戒律，所以葛瑞斯无法和他交谈，但他会交给葛瑞斯一张卡片，上面写着在教堂弥撒结束后，他可以带她到祭坛前面。葛瑞斯捐一点钱给他(放钱到桌上的盒子中)，修士会给葛瑞斯一瓶圣水。

接下来葛瑞斯就可以到 Neuschwanstein 的城堡，先到起居室见到一个小孩爬上椅子玩耍，等他母亲带他走后，将圣水倒在小孩玩耍的椅子上，等管理员进来后，趁管理员准备清洁的时候，溜回卧室，在卧室与祈祷室之间的墙壁下方取到第一份原稿。

然后到蓝色背景的洞穴(Grotto)，趁管理员不在，从画面的左下方取得第二份原稿(如果管理员一直不走，可以和她交谈，谈完会走的)。

到表演厅，发现管理员一直站在藏有第三份原稿的墙壁

前方。葛瑞斯必须走到表演厅左边通往大厅的走道里，放开鸽子；然后回到表演厅，等管理员听到动静离开岗位去捉鸽子的时候，赶快拿到第三部分原稿。

原稿已经全部取得，尚缺剧院的设计图，根据盖伯尔的梦，图藏在放置鲁德维克心脏的瓮里，而瓮在 Altotting 的教堂中。在葛瑞斯第一次到达 Altotting 教堂时，曾经看见有许多银制品的供物，这些供物都是人类器官的形状，根据旁边的说明，只要供上同样形状的银制品，就可以求得教堂所奉圣母玛利亚来治愈病痛。于是葛瑞斯回到 Rittersberg 的 St. Georg Church，在盖伯尔叔父的棺材上看见一颗银制的心，这应该是葛德的纪念品。葛瑞斯接着到 Schloss Ritter 向葛德借心，葛德答应了，葛瑞斯于是回教堂取得心。

葛瑞斯再次来到 Alotting 教堂，向修士出示上次所给的卡片。修士会带着葛瑞斯到圣母玛利亚的祭坛前(Chapel)，修士会跪下来祈祷，葛瑞斯也照着做了，同时再把银心放进前面的篮子中，诚心祈祷，一时起风，将葛瑞斯面前的蜡烛吹灭了。此时葛瑞斯赶快打开右边的门，灌进来的风把所有蜡烛都吹灭了，葛瑞斯要趁黑爬上椅子(大致在屏幕左侧)，取得藏在瓮中的图。结束后，葛瑞斯还要跪下来向圣母玛利亚忏悔；在离开之前，再向修士致谢。然后将手稿及草图交给 Geogr Immerding，Immerding 喜出望外。接下来两个月，Immerding 积极筹划，准备将华格纳最后的作品搬上舞台。

华格纳作品演出现场——Wittelsbacher Theaterr，葛瑞斯将邀请函寄给 Von Glower 和 Leber 警官。葛瑞斯先看一下放在门口桌子上的海报，同时取得一份剧情简介。看过简介后，葛瑞斯了解到原来鲁德维克表演厅里的那幅画就是这个

剧作的画面。走到大厅右边最顶头的办公室，盖伯尔正虚弱地躺在沙发上休息。看看盖伯尔，再取下布告栏上的座位表，以及剧院用观赏镜和一份备忘录，然后离开办公室。

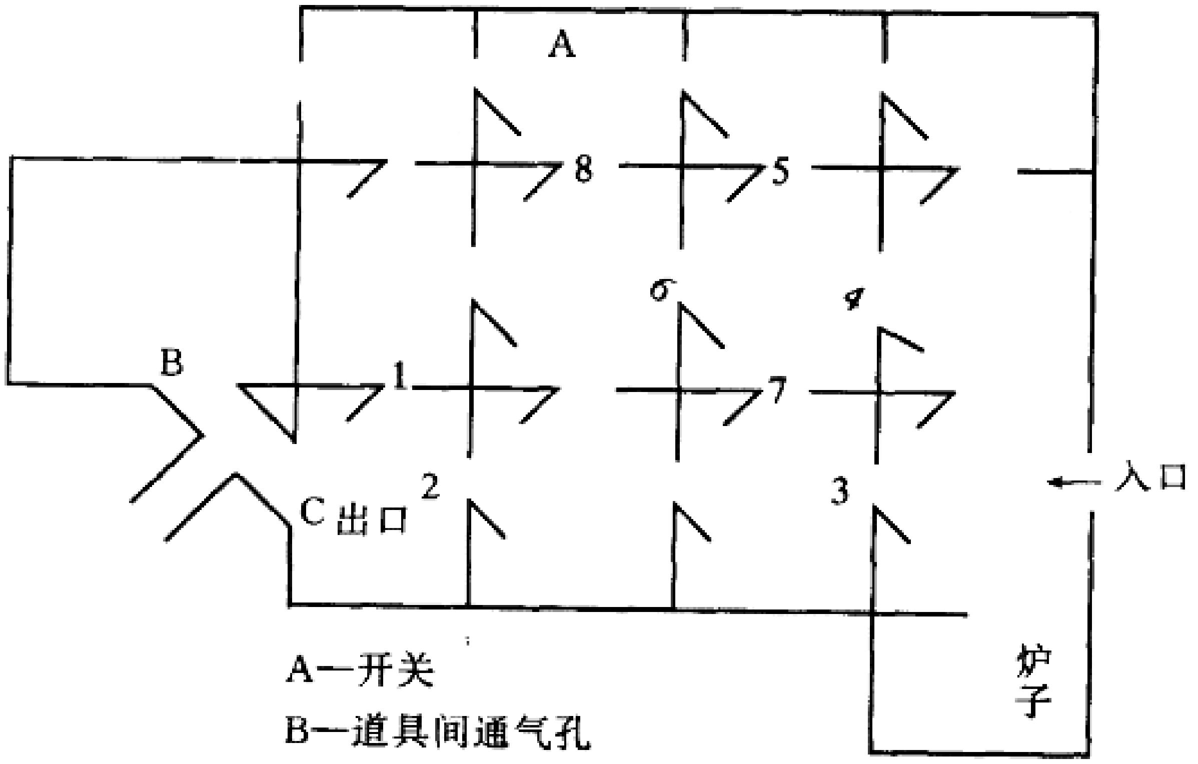
根据备忘录的记载，先要检查一下悬挂的灯饰是否是按照当初设计安装的。结果却意外发现剧院是在战后重建的，有部分和当初的设计不一样。但木已成舟，只好硬上了。又找到 Immerding，告诉他如果演出中有什么异常，千万不要停止，Immerding 说华格纳的作品不能中断。然后比照当初剧院设计的草图及现在的座位表，找到 Von Glower 的座位——正对舞台的 mittelloge。上楼确定包厢的位置，将 Von Glower 的座位用红笔圈起来，再到右边走道顶头的灯光室，打开聚光灯的开关及聚光灯旁的窗子，然后推动把手，(用鼠标)将灯光的位置移到 Von Glower 所坐的包厢。

安排好后，葛瑞斯拿着圈过的座位表交给接待员，交代他要安排 Von Glower 及 Leber 警官都坐在二楼中间的包厢里，同时要求见到 Leber 警官后一定要通知她。再向左边的门走去，来到舞台边的布景调度室 (Backstage)，检查绳索和吊绳，发现有一段绳子，拿走绳子。

从调度室旁的楼梯下去到地下室，地下室的结构图如下页图所示。

在 A 的房间里找到一个电器开关箱，拿走里面的钥匙。用钥匙开道具室 B 的门，在道具室左边找到“PRIVAT”的挂牌，然后走出道具室，用钥匙锁好门。

整个地下室有两个出入口，一个在剧院大厅左边，另一个就是调度室的楼梯。在靠近剧院大厅的地下室入口边有一间锅炉房。(用鼠标)打开瓦斯炉门，将旁边的煤铲一点进去(用鼠标点煤)，然后按下面板上的“Automatish”按钮，点燃炉内



A—开关
B—道具间通气孔
C—通往外界的通气孔

地下室结构图

的火种，再将旁边的开关调高至“Hoch”，炉火就可点燃。

葛瑞斯一上楼，接待员跑来告诉说，再过5分钟观众就要进场了，而15分钟后表演就要开始了。葛瑞斯赶快将盖伯尔带到地下室的道具间，将他反锁在里面，盖伯尔要求葛瑞斯开门，葛瑞斯挥泪离开。此时观众陆续进场，葛瑞斯到一楼右边顶头的办公室换上礼服。见到Leber警官，葛瑞斯问他是否依约带枪来的，Leber虽然有些疑问，但还是告诉她是带枪来的。葛瑞斯上楼到灯光室，利用剧院的观赏镜确定Von Glower是否坐在包厢内。当表演到第一幕时，葛瑞斯来到包厢外，用身上的绳子将门拴死，并挂上“PRIVAT”牌。

盖伯尔此时正在道具间试图找到出口。他将箱子搬开，发现了通风口，用身上的匕首将钢丝拆掉，然后爬出去，由另一个通风口出来，从调度室的楼梯上来。先拿走放在绳桩上的一

捆胶带，然后走进右边化妆室，取下男主角的服装，穿上（到屏风后）。正当盖伯尔打算化妆时，有人进来，盖伯尔赶快找地方躲藏，他拿起桌上的粉扑将镜子扑满粉，然后躲到屏风后。人进来后，等他开始换装时，盖伯尔用身上的胶带将他的嘴封住，自己上场。当演到主角变身为狼人时，盖伯尔真的变成狼人，全场哗然。Von Glower 也感到极度的不舒服，竟由二楼跳至一楼观众席，逃到地下室。

底下游戏的视角会转成盖伯尔变成的狼人视角。盖伯尔随 Von Glower 进入地下室，一方面，要将对手逼入死角（锅炉房），另一方面，又不能和他有正面冲突。以下是盖伯尔在地下室的行走路线（其中：R 代表右转，L 代表左转，G 代表前进，数字代表前进几格或转几次，CD 表示关门，CD 后的数字表示门号）：

R→G2→L2→CD1→R→G→L2→CD2→R2→G2→L2→CD3→R→G→L→CD4→R→G→L→G→L→G→L2→CD5→L→CD6→L→G→L2→CD7→L→G→R→G→CD8→L→G→R→G→R→G3→R→G2→暂停游戏并存盘（以备万一）→G→锅炉房

等到狼人被逼到锅炉房后，Leber 不知要射那只狼，此时赶快用鼠标点葛瑞斯，葛瑞斯就会掌握游戏的控制权；葛瑞斯将炉门打开，然后用鼠标点盖伯尔，游戏的控制权就会到盖伯尔身上。将鼠标移到火炉和煤堆之间，趁 Black Wolf 跃起的时候，盖伯尔扑起来（趁 Black Wolf 在空中时点它），将 Black Wolf 扑进火炉中，Leber 补上一枪，葛瑞斯赶快将炉门关上，全剧也就结束了，下面是结局电影，玩家可自行欣赏。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "filename": "MTE1OTQ3MTYuemlw",
  "filename_decoded": "11594716.zip",
  "filesize": 17433546,
  "md5": "bb4a00aa795bfa3ece9b96a30609a806",
  "header_md5": "b38e7579fcf4dd11e163df9197896a8b",
  "sha1": "aa9eacc3e5478dc8937353acb37621739f4157c5",
  "sha256": "7b1ce432df416364f03ec564168ceeb2ccc6b32757bfd82bf77637880cb8b2c9",
  "crc32": 1343848483,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 17578155,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 153,
  "pdg_main_pages_max": 153,
  "total_pages": 160,
  "total_pixels": 120123360,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}